

# Commodore Világ

C64 • AMIGA • PC • Plus/4

Nr. 36.

V. évfolyam • 1993/6.

ISSN 0866-0808

COM-WARE ©1993

Ára: 99,- Ft

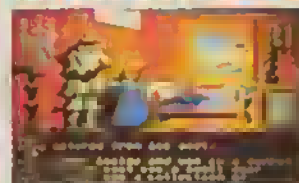


9 770866 080003

## VERMEER ULTIMA I.



## INGRID'S BACK



## BIRDS OF PREY



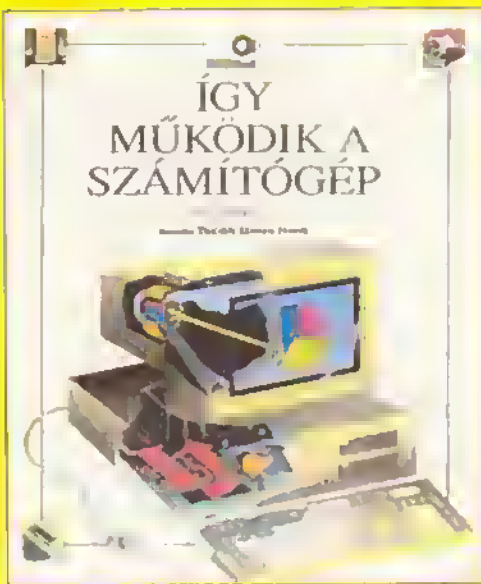
## SPIRIT OF ADVENTURE DISCOVERY



## MIGHT & MAGIC IV.



# MANIAC MANSION 2.



Eddig tíz nyelven jelent meg és csak Európában mintegy kétszázezer példányban fogyott el a számítástechnikai könyvek bestsellere.

### SZENZÁCIÓ!

Szeptembertől a **COMPUTERBOOKS Kft.** kiadásában Magyarországon is kapható, magyar nyelven!

- Akarsz egy képzeletbeli utazást tenni a személyi számítógép belsejében?
- Kíváncsi vagy rá, hogy bekapcsoláskor hogyan „ébred” fel egy PC?
- Szerelnéd megtudni, hogy mi módon küldi az információkat a számítógépnek az egér, a billentyűzet stb.?
- Kíváncsi vagy arra, hogy hogyan kerülnek ki az adatok a monitorokra, modemekre, nyomtatókra?
- Esetleg azt tekintenéd át, hogy miképp képes a számítógép egy különleges memóriaterületen tárolni az adatokat?

Nos, bármelyik korosztályhoz tartozol, bármilyen számítógéppel rendelkezel, bármennyi számítógépes tapasztalatod van,

**Ron White: Így működik a számítógép** című könyvéből ezeket mind megtudhatod.

Ron White a **PC Computing** felelős szerkesztője, és az „*Így működik...*” c. sorozat elindítója. Tehetséges író, az egyik első PC felhasználói csoport megalakítója, jelenleg az USA-ban él.

A majdnem 1 kg. súlyú, nagy alakú szakkönyv a megszokott fekete-fehér belsővel ellentétben végig színes, a benne található teljesen eredeti illusztrációk grafikusán elemeire bontják a számítógépet, és színes részletekkel mutatják be, hogy az igazán mitől is működik.

**Neked sem hiányozhat a polcodról. Ára: 1.999,- Ft + postaköltség**

**Megrendelhető postal utánvétellel a COM-WARE Kft.-től, az újságban elhelyezett levelezőlappal, vagy level útján.**

**FIGYELEM! A COMPUTERBOOKS Kft. legfrissebb könyvvel is megrendelhetők a COM-WARE Kft.-től.**

## JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN CoV Évkönyv '93/'94.

Na, nem kell megijedni, '94-ben is lesz Évkönyv...

**Nos, csak úgy címszavakban, hogy mire számíthattok:**

- Végre egy teljes *Bard's Tale III* leírás térképekkel, amiből a C64-esek végre megtudhatják, hogy teleportáljanak Arbonia-ba
- *EOB II+III* szintén térképekkel
- 6-8 egyéb nagy játékleírás C64-re, Amigára és PC-re (ez a rész még finomítás alatt áll, de nem fogtok csalódni!)
- Megint lesz *MEGA TokosMakos*, várhatóan úgy 30-40 játék összefoglalójával és térképekkel
- *Plus/4* sarok, felhasználói résszel kibővíve
- *Elsősegély* rovat, legalább 10 oldal, a PC-s rész bővül
- *DEMOLOGIA*, ismét áttekintjük az elmúlt év terméseit, a PC-s demókkal való kiegészítés egyeztetés alatt áll
- *Programozástechnika*, 64-re több apróbb rutin mellett *Star Turbo*, Amigára pl. *IFF* képformátumok kezelése, valamint *demo* rutinok, és ezáltal PC-re is lesznek hasznos ötletek a *PC Info*
- *BBS* összefoglaló, általános információk, gyakorlati tanácsok
- Felhasználói programok, pl. C64-re *Interword*, *Interpaint*, Amigára *copy*-összefoglaló stb. vagy PC-re *Norton Commander 4.0*..

Na, most már szépen levaghatod a lapba befűzött sárga csekkeddel, és elvonulhatsz vele a legközelebbi posta hivatalba, vagy OTP-be! Ha a tartalom mégsem győzött volna meg, akkor most így elj!

**Az Évkönyv árát idén nem emeltük, ugyanugy 398,- Ft-ba kerül, csak közben állam bacsit rátette az AFA-t, meg a kulturális adót. Ezért hát ez új Évkönyv fogasztól ára: 449,- Ft.** Neked viszont, aki előfizető vagy, atmenetleg – úgy mint tavaly – engedmenyt adunk, vagyis **csak 398,- Ft-ot kell befizetned!** Siess, nehogy megint lecsussz erről a kedvező lehetőségről. Egyidejűleg az előző két Évkönyv árát is csökkentettük, mindkettő a továbbiakban **csak 298,- Ft**. Extra kedvezmény: az 1992-es és 1993/94-es Évkönyv egyidejű megrendelése esetén már **200,- Ft-ot megspórolsz**, 847,- Ft helyett csak 647,- Ft-ot kell befizetned, s mindezek tetejébe a mellékelt csekk(ek) befizetése esetén **nem kell a feladáskor kazaléval költséget fizetned!** Ja, és majdnem elfelejtettük, a '93/'94-es Évkönyvre 1993. október 30-ig előfizetők között értékes ajándékok is kiosztásra kerülnek...

## COMMODORE VILÁG ÉVKÖNYV '93/'94



C64 • AMIGA • PC • PLUS/4

### Commodore Világ V.évfolyam, 1993/6.szám

Kiadja: COM-WARE Kft.  
Felelős kiadó: Rucz Lajos  
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy  
Borító: Diggy Piggy/Silents demo (Amiga)  
Készítők: 175 + CoVboy  
Belső grafika: Muller Mihály  
Elsőségi és  
prg.technika rovat: Molnai Zsolt (DoT)  
Plus/4 sorok: Simon János (Jahny)  
Munkatársak: Bois Gabo  
Gregorik Andras  
Homoki Péter (HaPi)  
Somogyi Lajos  
Werner Zsolt (DAOA)  
Fotók: PRACTICA BX-20

Postacím: COMMODORE VILÁG  
COM-WARE Kft.  
Budapest, Pf. 363, 1518  
Itt lehet levelezni, nem a bankcím!

Bankcím (ezt a címet felejtse el, ha levelet akarsz írni — arra ott van a postahók!)  
Ezt csak akkor kell használnod, ha csekket, tévedés újságot, Evkonyvet vagy egyéb papírust, és a csekket nem küldtük Neked. Ezt a címet kell belüli a "pénzösszeg címzettje" rovatba  
OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117  
(A csekk központi szelvényének határolására legyőzött szívek mindig látnak)  
COM-WARE Kft., MNB 218-98426/41853-7 — és azt, hogy a pénzt mire adod le!

Térjessz!  
A HÍRKÉR (Hírlapkereskedelmi Igazgatóság) az ország egész területén megtalálható hírlapárúsi szakszolgálatok és paviellonokban, valamint kapható a következő üzletekben és áruhelyeken  
ACOMP Kft., Bp., XIII. Szent László u. 74/A  
ANUBIS Kft., Bp., XIII. Donyov u. 5.  
Katonaföld Kft. (SZAMALK) Könyvboltja, Bp., XI. Szakasits A u. 68  
Műszaki Könyvruház, Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 9  
MIKRO-BIK Kft., Szaküzlete, Miskolc, Széchenyi u. 49  
MEGAPEX Kft., Szaküzlete, Eger Széchenyi u. 21  
MEGAPEX Kft., Szaküzlete, Gyöngyös, Szt. Bertalan u. 2  
CILI-BAZAR, Nyíregyháza, Kossuth u. 25  
QUEEN Computer Shop, Debrecen, Csepő u. 15.  
BIT-STOP BT., Szaküzlete, Kecskemét, Rákóczi u. 2.  
COMPLAN STUDIO Kft. üzlete, Békéscsaba, Andrássy u. 50  
AXIS Kft., Baja, Szabadság u. 2  
TELECOMP Kft., Szaküzlete, Sopron, Orlóczy té. 5  
RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u. 41

ISSN 0866-0808 — Pannia Nyomda Rt.  
Felelős vezető: Bojár Gábor

A CoV következő (37.) száma  
az október 18-án  
kezdődő héten jelenik meg.

Tartalomjegyzék, nyaralások és egyébek...	1
NEWS (64, Amiga, PC)	2
ULTIMA I. (64, Amiga, PC)	4
INGRID'S BACK (64)	6
SPIRIT OF ADVENTURE (64, Amiga, PC)	10
VERMEER (64)	14
DISCOVERY (Amiga, PC)	17
MIGHT & MAGIC IV. — Clouds of Xeen (Amiga, PC)	19
Games Center (64, Amiga, PC)	20
BIRDS OF PREY (Amiga, PC)	22
MANIAC MANSION II. — Day of the Tentacles (PC)	25
Tókda-Makoa	29
Match of the Day (64)	29
Oestroyer I (64)	29
Programozástechnika	30
ACTION kártya tippel (64)	30
Super Pointer (64)	30
Elsőségi (64, Amiga, PC)	31
Plus/4 sorok	32
NEWS	32
Bald's Tale III /Pigmy-CSORY	32
Arrow of Death 2.	33
Hirdetéseik	34
PC-Info	36
Hozzászólások a memóriamenedzseréről szóló cikkhez	36
CoVboy Poeta	38

#### Beküldött anyag alapján 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Anyiszonyan Artur, Szekszárd (PC)  
Bacsó Márton, Budapest II. (64)  
Balogh Miklós, Baja (64)  
Hamula Zsolt, Vác (64)  
Lakatos Róbert, Dunaszentib (64)

Miklós Tamás, Magyartóvár (64)  
Orbán Sándor, Budapest XVII. (64)  
Pakel Gábor, Székesfehérvár (64)  
Rákai Péter, Budapest XV. (PC)  
Várkonyi Balázs, Gödöllő (64)

#### Előfizetőink közül 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Darmokos Endre, Székesfehérvár  
Gyarmati László, Kaposvár  
Hajdu Zoltán, Bp. I.  
Kassai Viktor, Debrecen  
Kulcsár Tamás, Tapolca

László Péter, Bp. XI  
Nagy Péter, Bicskei  
Siklósi Richárd, Bp. X  
Somogyi Roland, Komló  
Varga Zoltán, Szentgyal

#### Nyereményeket postai úton juttatjuk el.

A CoV 34-beli rejtély neheznek bizonyult, helyes megfejtést csak a beküldési határidő után kaptunk (mert akkor már megjelent a Különszám, és abban benne volt a megfejtés). Így nyertes sajnos nincs.  
A CoV 35-ben megjelent rejtélyre helyes megfejtést beküldtek között 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Bukovszky Ferenc, Bp. XVI  
Gazda Zoltán, Kaposvár  
Kántor László, Bp. VII

Ledniczky Róbert, Kaposvár  
Petrovics Zoltán, Veresegyház

#### A CoV Különszám-ban megjelent rejtély helyes megfejtése, a kakukktörés a HÁGAR (Kingsoft)

A bal felső képen a Terminator 2. (Ocean), a jobb felső képen a Pradator 2. (Image Works), a bal alsó képen a kakukktörés, míg a jobb alsó képen az Extrame (Digital Integration) volt látható.

A nyertesek neveit a CoV 37-ben tesszük közzé.

### Épp ez jutott eszünkbe...

Údv mindenkinek innen a CoV HO-ról!  
Na, milyen volt a nyár? Nekünk jó. Reméljük a nyáron mindenki csillapíthatta CoV-béli szomjúságát... Gondoljuk nem volt nehéz észrevenni, hogy valami csekk-csekket vigyorgnak az újság belsejéből kifelé. Nos megint újítottunk a megrendelési dolgokat illetően. Bizonyára hallottátok, hogy a honatyák újabb AFA emelést eszközöltek augusztus 1-től, azok után, hogy a könyvekre és lapokra áprilisban bevezették a kulturális adót is. Szép az élet, viszont most az egészet nem ároméles-sel, hanem árcsökkentéssel kedveskedünk nektek. Hogy kicsoda? Jót hallottátok. Na nem, nem az újság ára

csokken, csak szórónak megspórolni nektek azt a plusz költséget amit oddig kiadtatok arra, hogy tőlünk csekket kárjotok, majd utána jól megvagtak benne-tet a postán is a csekk feladásakor. Nos, nagyszerű újításunk eredményeképpen csak szépen levágod a belülről csekk(ke)t, kitöltöd, és feladod. Ha nem postán, hanem a lakóhelyedhez közeli OTP fiókban adod le, akkor a pénz átfutása a 3-4-ről 1-2 hétre csökkenthető, s ami a legfontosabb a továbbiakban átvállaljuk a kezelési költséget, vagyis a pénz feladásakor nem lognak tőled a csekk összegén túl pénzt keni. Ugye, hogy milyen ügyesek vagyunk? A lényegen túl vagyunk, lapozhat...



Angolul tudók, és angolul tanulók szoktak lelkesen belevetni magukat a szöveges kalandjátékokba. (feltéve, ha az angol nyelven íródtak). Újabb példa vár rájuk **Corya** személyében, aki éppen egy hogy tetejéről szemléli a visszafoglalandó várost. A *The Guild* gondozásában megjelent három fejezetes játék sokatmondó (?) alcíme: **The Warriors Sage**

Egy kicsit örömmel tölt el bennünket, amikor hazai programozók gyöngyszemeiről számolhatunk be, főként akkor, ha jó kis kalandjátékról van szó. A **FREEBRAIN Software** debütáló programja a **WASTED TIME** nevet kapta. A szerkesztőségünk részére eluttatott demonstrációs példány alapján joggal állíthatjuk, hogy a '90-es évek olvársáinak megfelel a játék színvonala. Nagyon jó, hogy a szerzők már a program bejelentkezéskor lehetővé tették a kommunikációs nyelv kiválasztását, vagyis aki már nem is tud csak angol nyelvű játékokkal játszani, az is megtalálja a számítását. A program ugyebár a XXV. században játszódik, amikor is katasztrófa lenyegő a földet. Főhősünknek lesz a feladata, hogy a katasztrófa bekövetkezéséig megküzdjön. Ehhez bizonyos tervek megszerzésére van szüksége, ám azokért vissza kell utaznia az időben. A XXI. században viszont nem várt akadályokba ütközik. Már ez a kis szelvény is azt mutatja, hogy izgalmas kalandnak ígérkezik a **WASTED TIME**, amely várhatóan még Karácsony előtt kapható lesz (ha minden jól megy nálunk).

Alig, hogy lüktettük megunkat az **ULTIMA UNDERWORLD** második részén (ld CoV Különszám), **ORIGIN**-ék máris nyomolnak egy, az **UU2** nyomdokaiba lépő kalanddal, melynek címe: **SHADOW CASTER**. A jól ismert 3D perspektívában játszódó kaland első ranzésre akár lehetne az **UU3** is, ám ez elődöntől független sztorit dolgoz fel, ötvözve az **UU** és **UU2** elemeit, szereplőit, szörnyet. Ez utóbbiakból lényegesen több fajta található az igen bonyolult földi és víz alatti labirintusokban, épületekben, kastélyokban stb. Egy biztos: az **APISZ**-okban a kockásfüzetek togyása ismét emelkedni fog.

Jaj nekünk! Ezt mondtuk, amikor megtudtuk, hogy megjelent a népszerű **LEGEND**-sorozat legújabb darabja: a **GATEWAY II**. A **Home-world** alcímet viselő program még önmagát is felülmúlja. Aki szeretne ismét egy jól kalandozni a robotok, és dinoszauruszok **XXII.** századbeli világában, annak ez a program sem hiányozhat a gyűjteményéből!

Mindazoknak, akik végignyomatták a *Police Quest* sorozatot, valószínűleg kellemes limonádénak ígérkezik a **BLUE FORCE**. A *Tsunami* véleményünk szerint nem nagyon erőltette meg magát új ötletekkel. Egy amerikai kisváros nyugalmát kell biztosítanunk, ahol az országút tekintélyt, a nagy rendőrmotortest szimbolizáljuk. Jaj a lilosban parkolóknak, a részegen vezetőknak, és a bandáknak, ha betöltjük a programot és elindulunk a járőrkörútra. A szép képekkel illusztrált játékról messziről büzlir, hogy a vezétést *Sierrá*któl laptók, ami persze nem vált a kezelés hátrányára, de akkor is... Egy szóval ez is olyan egyszer játszod végig, aztán mehet a sütyesztőbe gama

## AKCIÓ

Úgy tűnik, a nagy nyári hőség csak a klónoknak, és mutánsoknak kedvez. Legalábbis erre lehet következtetni abból a csódtömegből, amelyet mostanában szerzett be szerkesztőségünk C-64 vonalon. Itt van például az **Acid Runner** nevű törmelvény, amely az egykoron legendás **Lode Runner**-ból új gúnyt. A kiadó **L.K. Avalon**-t csak azért a bátorságért lehet dicsőíteni, amelyet elő mert hozakodni ezzel.

Ahogy növekszik évről évre a **Castle Master** rajongók száma, úgy szaporodnak a továbbra is romok szórakozást nyújtó 3D-s vektorgrafikával dolgozó kaland-akció programok. Legújabb tagja a sor-nak a **Mark & Technic** támogatásával készült **Cyborg 2900**. Bár egyelőre csak német nyelvű verzió terjedt el, nem hisszük, hogy megakadályozna bárkit is abban, hogy órákig bolyonglyon a labirintusokban

Már évek óta birtokunkban van egy **Speco Duell** nevű játék pravíw-ja, és az idő múlásával egyre kevésbé volt valószínű, hogy valaha is elkészül a teljes mű. S íass csodát, mégis megkezdett. Bár az **Artillery** egymásra lövöldözős ötletét használta fel a **Level 99** nevű csapat, azért ez a program már lényegesen nagyobb technikai tudást feltételez. Ha legalább katten vagyunk egy szobában, feltétlenül érdemes kipróbálni.

A hónap egyik legjobb ötlete a **Digital Excess Detonator**-éhoz fűződik. A jövő évezredből a jelenbe érkező kőbuki vagy kőbükik feladata, hogy a földet megtisztítsák a (nekk) egykori gonosz betolakodóktól. Fogyvarként kizárólag az **IRA** és az **ETA** által használt időzített bombát használhatják. Bár a program grafikája a nullával egyenlő, az ötlet és a játszhatóság társai jól emeli.



Az L.K. Avilon nevével már találkozhattunk egy előző formedvény kapcsán. Most elrettentő példaként álljon itt néhány sor a szinte nyári vírusnak számító **Robbo** című maszkálós anyagról. A játék pestiesen szólva „nem nagy durranás”, de az intro és az instrukció komolyan megijesztett: indítás után kb 5 perccel a különös szöveg scrollrozódott a képernyőn, mely hemzsegett a zsabzsze zsebem, zsepscse wledem szavaktól. Azt hímük, elfelejtettünk angolul. Később rájöttünk, az egész lengyelül van. Bárki tanulmányozhatja, ha elindítja a programot, mert a szöveg percek alatt kikapcsolhatóan.

— Amiga —

Jó! van na! Jó! van ma! te Zsolt! Mondhatta a *Hudsoni Seli* igazgatója, amikor az orre alá dugták a cég legújabb alkotását, hogy adjon neki címet. Tatán ezért is lett a játék neve **Yoi Joel**. Nem semmi! A hagyományos Manic Miner elemekkel tűzdelt platform játék egy picit feleleveníti a Prince of Persia emlékeit, talán azzal a kis különbséggel, hogy itt kérd helyett Molotov koktellel és pusztá kézzel kell leküzdenünk ármókfutó boratainkot.

## SZIMULÁTOR, SPORT

Amiga PC

A sport kezdjük mindjárt egy sorjatekkal (illetve fordítva, na mindegy). A **Striker 2** és a **Sensible Soccer '93** után a *Virtuini* úgy döntött ez az év unalmas lenne, ha nem jönne ki egy újabb focimanager. A GOAL! számunkra semmi újat nem hozott, azonkívül, hogy Kick Off klón. Legelőbbis a menürendszerét tekintve az, a pályaperspektívákon és az animációkon egy picit javítottak. Mindenesetre a focijátékok kedvelőinek újabb csemegét ígér!

— Amiga, PC

Figyelem! Fedezékbe! Jón a **Tornado!** No, nem vihar lesz, hanem a *Digital Integration* szeretne ismét nyomulni egy jó kis szimulátorral. A 3D perspektívában játszható szimuláció a „nagyok” lebukott változata, egyszerűen a legnagyobb erenye az, hogy egy mezei 286-oson, 640K alapmemórián is képes futni. Természetesen ezen tulajdonsága nem rontja a program színvonalát!

— PC —

Huhu? Hallott már valaki a *Microsoft*-ról? Micsoda, hogy jó kis felhasználói programokat szoktak nyomtatni? Azokat is. A sok szimulátor között már-már feledésbe merül a **Flight Simulator** egy-egy részének a megjelenése. Várjunk csak, a negyves mikor is jelent meg? Van már vagy 2-3 éve. Ezért hát úgy gondolták itt az ideje folytatni a sort. Kigurult a piacra a **FLIGHT SIMULATOR 5**. Nem tudjuk, hogy *Microsoft*-ék a **Strike Commander** nyomdokaiba szeretnék-e volna lépni, de a 3D grafika megjelenítése igen csak megközelíti a S.C. színvonalát. No persze a F.S.5. inkább oktató, mint játék, annak ellenére a minimum 386-os géppel rendelkezők közzé lehetnek egy kis(?) helyet a wincsin.

## STRATÉGIA

— PC —

Sihuhuhu-sihuhuhu, monda a bakter, amikor átváltozta a változó meredék torlóját. A sihu hong a tenyeréről származott. Ja, hogy mire kellett neki a schilling, hogy elsőként vehesse meg a **Railroad Tycoon DeLuxe**-t, a *Microprose*-tól. A R.T. felújítása kétségtelenül igazi csomó azok számára, akik a R.T.-nal északokat toltak. A **R.T.DeLuxe**-ben Európa mellett észak- és dél-Amerika, dél-Afrika területén kívül külön játszhatunk USA két partvidéke között is. *Sid Meier* legújabb alkotása minden bizonnyal újabb napokra köthető le a stratégiára áhítozó játékosok.

— PC —

A **Three Sixty** nevű csapat nem nagyon kenyőztet el bennünket játékokkal, ám ha egyszer kijönnek valamivel a piacra, az nagy durranásnak ígérkezik. Így van ez a **HIGH COMMAND** nevű játékkal is, melynek alcíme: **Europe 1939-45** is sugallja, hogy a II. Világháborúban kell diplomáciát manővereket végrehajtani. Kár, hogy csak PC-re jelenik meg!

## LOGIKAI, EGYÉB

— 64 —

Figyelem! Ismét egy hazai alkotás. A *Monitor Software* megjelentette a TV-ből jól ismert **Fele sem igaz** c. vetélkedő számítógépes feldolgozását. Vágó Úr jól ismert sziluettje keresztkérdésekkel bombázza minket, nekünk pedig vagy játékosársaink, vagy a gép által generált játékosok mellett kell helyes válaszokkal megszerezni a győzelmet.

— 64 —

Egy legendás játék — Sokoban — hasonmásával is találkozhattunk: **Sebastian Gabbe SYSTEM**-je azonban meg sem közelíti a nagyhírű elődöt. A magunk részéről nem értjük, az alkotó miért nem inkább újabb Sokoban pályák elkészítésébe fektette energiáját.

— 64 —

Ha már a logikai játékoknál tartunk, meg kell említenünk két másik programot is, melyek ugyan nem túl eredetiek, de elég szórakoztatóak. A **Pile** címűt (kép jobbra) a *Mark & Technik*, a **Overx**-ot a *Paralyze* fejlesztette, ill. fejlesztette. A **Thincross** és a **Puzznic**, — amely lényegesen jobb pórkereső játék volt — meg mind megett.

— 64 —

A logikai játékok között a **Pile Up** eredeti ötlete miatt nyerte el a tetszésünket. A programban robbanóanyagos tédfákot kell egy duru segítségével átrakodni úgy, hogy lehetőleg egy se robbanjon le!





A sorozat első része 1985-ben jelent meg. A „csúcs” grafika ellenére élvezetes játék, ami főleg a nagyon érdekes ötletvegyítésnek (középkori környezetű szerepjáték, űrhajózás és időutazás) köszönhető. Nézzük a megoldást!

A betöltés után választhatunk, hogy új játékot akarunk kezdeni, vagy egy korábbi játékot folytatunk (csak nem hozhatók át a karakterek az **Ultima 0-ból?** CoVboy) [a lemezen 4 játék lehet]. Ha új karaktert indítunk, akkor be kell állítani a tulajdonságokat (mindenhol 10 az alapérték, és eloszthatunk közöttük további 30 pontot). A tulajdonságok után ki kell választani az osztályt (harcos/tolvaj/pap/verászló), és ha minden megfelel, megszületik a karakter, aztán a folytatás opcióval kezdhetünk játszani. Véleményünk szerint legcélszerűbb tolvajjal játszani, a megoldás erre épül:

A földön 4 földrészen mászkálhatunk

- **Lord British** birtokán indul a játék (*Land of Lord British*)
- A feudális urak földje (*Land of the Feudal Lords*)
- A sötét ismeretlen földje (*Land of the Dark Unknown*)
- A veszély és elveseredés földje (*Land of Danger and Despair*)

Minden földrészhez tartozik két vár (1-1 királlyal, a központ az, amelyik mellett város van), jópár város (bottokkal és kocsmával), 9 dungeon egyenként 10 szinttel (igen hangzatos neveik vannak, de szinte semmi szerepük nem lesz), valamint két különleges pont.

A várakban kaphatunk a királyoktól küldetéseket, a teljesített küldetésekre jutalmat és pénzt (2 coin-ért 3 HP). A várak általában a középtájon vannak (jobb helyen ezt hívják középföldnek — CoVboy), a víz közelében.

A városokban különféle boltok találhatók

• **Fegyverek:**

- a) **Hand** (kéz — ez ugyebár nem vásárolható)
- b) **Dagger** (tőr)
- c) **Mace** (buzogány)
- d) **Axe** (fejsze)
- e) **Rope & Spikes** (kötél tuskékkal)
- f) **Sword** (kard)
- g) **Great Sword** (nagy kard)
- h) **Bow and Arrows** (íj és nyílvesző)
- i) **Amulet** (amulett (!))
- j) **Wend** (pálca)
- k) **Staff** (bot)
- l) **Triangle** (háromszög)
- m) **Platol** (pisztoly)
- n) **Light Sword** (Fénykard? A könnyű kard alnovezés nem lenne logikus, mert igen erős fegyver)
- o) **Phazor** (gőzünk sincs, minek kellene lordítani)
- p) **Blester** (valami robbantó)

Ezek közül egyesekkel támadni nem lehet, mások normál fegyverek, megint mások több pozíció távolságról is hatásosak

• **Armour:**

- e) **Skin** (bőr)
- b) **Leather Armour** (bőrpáncél)
- c) **Chain Mail** (láncing)
- d) **Plate Mail** (lemezpáncél)
- e) **Vacuum Suit** (űruha)
- f) **Reflect Suit** (viszaverő ruha — nem tudjuk, hogy mit ver vissza)

Űruha feltétlenül szükség lesz.

Ígéretünkhöz híven kisebb kicsapongásokat követően elindítjuk az **ULTIMA** sorozatot. A CoV 34-ben közölt **ULTIMA** összefoglaló sokakat látni készített (vagy inkább alárta — CoVboy), most először is ezeket az infókat tekintjük át. Mint kiderült az **ULTIMA** sorozat első tagjai is napvilágot láttak Amigán és PC-n is, ám ezek kivételükben még nem érték el az adott géptípuson elért minőségi színvonalat. Talán ez is lehet az oka, hogy nem is nagyon terjedtek el. Az **ORIGIN** — hogy a placot egy kicsit felpeszítse — most utólag gyűjteményes kiadásban jelentette meg a sorozat első epizódjait. Az **ULTIMA TRILOGY I.** az első három, míg az **ULTIMA TRILOGY II.** a 4-6. részeket tartalmazza, és közén hírekkel ellentétben valóban megjelent PC-n is, bár az első kettő még csak CGA-ra készültek. Nos, az **ULTIMA VI.** megjelenésével párhuzamo-

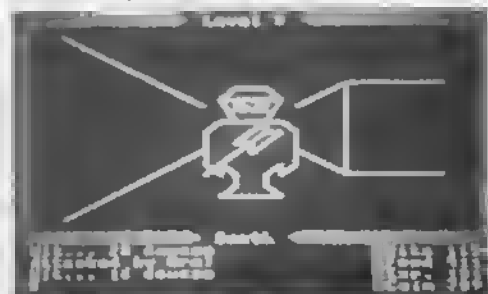
san két külön játékot is megjelentetett az **ORIGIN**. A **MARTIAN DREAMS** és a **SAVAGE EMPIRE** nagyszerű kalandok, melyek az **ULTIMA** történetbe illeszthetők, de más időskben játszódnak, így nem kerültek a folyamatos sorszámozásba. Sajnos azonban ezek csak PC-n jelentek meg. Az **ULTIMA VII.** — **The Black Gate** c. rész esetében is pontosítani szeretnénk. A **FORGE OF VIRTUE** valóban egy kiegészítő küldetés a VII. részhez, míg a **SERPENT ISLE** ismertebb nevén az **ULTIMA 7/2.** egy folytatása a VII. résznek. Itt tart a kaland, mely sorozat nyolcadik epizódja. Idén Karácsonyra kerül a boltokba. A 6. részt követően az **ORIGIN** csak PC-n jelentette meg a sorozat epizódjait. Ennyi kis kiegészítő áttekintés után kanyarodjunk vissza a kezdet kezdetére, következzen az első rész. **The First Age of Darkness...**

- **Transport**
    - a) Horse (pacir)
    - b) Cart (kordó)
    - c) Raft (tutaj, a játékokban inkább kisebb vitorlás)
    - d) Frigate (fregat)
    - e) Air Car (légikocsi)
    - f) Space Shuttle (űrrepülő)
- Az első kettő szárazföldi jármű, a harmadik és a negyedik vízi közlekedésre alkalmas, a légikocsi mindkettőre, de fák között nem megy el, végül az űrrepülő csak az űrben jó (cipőt a cipőből — CoVboy)

- **Spella:**
  - a) Prayer (ima)
  - b) Open (tárulj, szeszám)
  - c) Unlock (mint az előző, csak kulcsra zón dolgoknál)
  - d) Magic Missile (varázslóvedék)
  - e) ??? (ilyen sohol sem találtunk)
  - f) Ladder Down (letra le)
  - g) Ladder Up (letra le)

- A varázslóvedéken kívül a varázslatok dungeon-ban használhatóak. Az imának különféle hatásai lehetnek
- Teleportálás az adott szinten belül
  - Ladder Up/Down
  - Ellentől megölése
  - Az utat elzáró „field” megsemmisítése

- **Food:** 4 vagy 5 coin-ért (változó) 10 napi kaját vehetünk.
- **Pub:** Ha iszunk egy sör, akkor kaphatunk némi infót (leírás nélkül nagyon hasznos).



A különböző boltok egyes tárgyakat csak szintünkől függően adnak el, és a városokban nem lehet egyszerre mindent árulni (az utóbbi a varázslatokra és a fegyverekre vonatkozik).

A különleges pontok mindig valamelyik földrész szélén vannak, egy kivételével színgyőten a lengerben:

- **Pillar of Protection** (Lord British, észak)
- **Tower of Knowledge** (Lord British, északkelet)
- **Pillar of Ozmendias** (Feudal Lords, nyugat-délnyugat)
- **Pillar of Argonauts** (Feudal Lords, nyugat)
- **The Signpost** (Dark Unknown, északnyugat)
- **Southern Signpost** (Dark Unknown, nyugat — ez nem színgyőten van)
- **Grave of Lost Soul** (Danger and Despair, északnyugat)
- **Eastern Signpost** (Danger and Despair, észak)

Megtalálásukkor jutalmat kapunk (kivéve Eastern Signpost), és ha visszajövünk egy másik ilyen hely megtalálása után, akkor újra.

További helyszínek a múlt (a játékok logója) és az új (ide úrhajóval juthatunk el).

**A játék kezelése:**

- **O** — Sava
- **E** — Entor (bolépes valahová)
- **R** — Ready Armour, Waapon, Spell (páncél, fegyver vagy varázslat beállítása)
- **T** — Transact (városban vásárlás/áadás, kastélyban pénz vagy szolgáltatás felajánlás a királynak vagy teljesített küldetés után jelentkezés a jutalomért)
- **U** — Unlock (láda kinyitása labirintusban vagy ajtó kinyitása kulccsal várban)
- **I** — Inform & Search (labirintusban keresés, egyébként helymeghatározás, űrben pedig szektortérkép)
- **O** — Open (koporso kinyitása labirintusban)
- **A** — Attack (támadás a beállított fegyverrel (labirintusban a szemben álló ellenségre, máshol meg kell adni az irányt is))
- **S** — Steal (lopás — csak tolvajjal)
- **D** — Drop (egy tárgy eldobása)
- **F** — Fire (tűzelés járművel — pl. lóval?) (vagy inkább nyúlát — CoVboy)
- **G** — Get (egy tárgy felvétele)
- **H** — HyperJump (hiperúgrás az űrben, arra, amerre a szektortérkép az úrhajó orra néz)
- **K** — K-limb (letra igénybevétele)
- **Z** — Zlate (tulajdonságok és inventory)
- **X** — X-H (jármű elhagyása)
- **C** — Cast (a beállított varázslat elcsütése)
- **V** — View (nézetváltás az űrben)
- **B** — Board (beszállás járműbe)
- **N** — Noise on/off (hang ki/be)

Kezdeként vegyünk valamit rendezőbb cuccot és irány egy labirintus (a Dungeon of Montor például egész jó, Lord British kastélyától kb. északkeletre), ahol XP-t és pénzt gyűjtünk. Ha már elég kevés HP van, akkor irány kifelé, ahol kapunk némi HP-t, és a pénzünkért is azt vegyünk (cucc és kaja után) 1000 XP után ugrunk szintet. Addig csináljuk ezt, amíg kb. 8000-9000 XP-ig nem jutunk. Vegyünk egy légikocsit, és nekiláthatunk a küldetéseknek. A központi várak küldetéseit nem fontos teljesíteni, de érdemes (többször is). Ezek:

- **Lord British** a **Grave of Lost Soul**-t kereszteli meg velünk;
- **A White Dragon** vár ura a **Tower of Knowledge**-re kíváncsi;
- **Az Olympus** általa (ó lenne Zeus?) a **Pillar of Ozmendias** után érdeklődik;
- **Berataria** ura pedig a **Signpost**-ot keresné.

A többi vár ura egy-egy szörny megölésére bíztat, és ezért csaréba egy-egy Gem-et ad. A szörnyek minden labirintusban ugyanazok, és megtalálhatóak (zárójelben a küldetés adó személy vára, földrésze és a Gem színe).

- **Gelatinous Cube** (Castle of the Lost King, Lord British, Red): 3. és 4. szint
- **Carroll Craaper** (Castle of Rondorlin, Feudal Lords, Green): 5-6

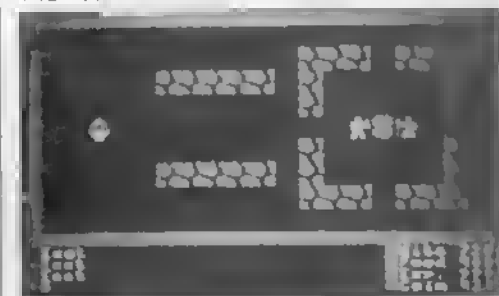
- **Lich** (Castle of Black Dragon, Dark Unknown, Blue): 7-8
- **Balron** (Castle of Shamino, Danger and Despair, White): 9-10

A Gem-ekre feltétlenül szükség lesz! Egy krs „puska” a **Dungeon of Montor** helyhez (avagy hogyan jussunk látratól let-rárg):

1-2: S,S,E,E,S,S,W,W,S,S,E,E  
2-3: N,N,E,E,E,E,N,N  
3-4: W,W,S,S,S,S,W,W  
4-5: E,E,N,N,E,E,N,N  
5-6: W,W,W,W,S,S  
(Cast Ladder Down & Go Down, vagy Cast Prayer az akadály eltűnéséig), S,S  
6-7: E,E,E,E,E,E,N,N,N,N,W,W,S,S  
7-8: W,W,S,S,S,S,W,W  
8-9: N,N,N,N,E,E,E,E

Ha ezzel megvagyunk, akkor vegyünk egy űrrepülő, és szálljunk fel. Keressük fel azokat a szektorokat, ahol van ellenséges úrhajó (H-val vannak jelölve), és lőjünk le legalább 20 darabot (az állomásoknál csatlakozhatunk hajót vagy megjavíthatjuk a jellegrt 500 coin-én), majd térjünk vissza az édes anyaföldre.

Ha maximális a HP és az XP, akkor megkezdhetjük a küldetés utolsó szakaszát. Menjünk be egy várba. A bolond noha megjegyzi, hogy nála van a kulcs. Ez hiba részről, ugyanis a kulcs nekünk is kell. Csapjuk le a bolondot (az ide-oda mászkáló figurát), majd a kulccsal kecmeregjünk el ahhoz a cellához, amelyikben van valaki. Nyissuk ki az ajtót (ha nem sikerül, az pucos, akkor keressünk másként várat), és igyekezzünk előlni a kijáratot. Ekkor xy harcogni ad nekünk 500 pénzt, HP-t és XP-t és közli, hogy mehetünk időutazni, az időgep északnyugaton van. Valóban ott van, majdnem a földrész sarkában. Szálljunk be, és ha mindent jól csináltunk, akkor megérkezünk **Mondair**-hez. Menjünk a gonosz drágokóhoz, és vegyünk fel, mire a program közli, hogy a kő megsemmisült (a HP-nk 3/4-ét meg olvitta magával). Uszók egyen **Mondair**-l (olyan 500 HP lehet). Ezután do-nevérré változik, amelyet szintén le kellene ötni, de össze-vissza repked, nehéz elkapni (lőfegyverrel valamivel könnyebb) (**de-nevérazzatok össze magatokat — CoVboy**). Igyekezzünk beszorítani a sarokba, aztán csak elfogy a kb. 600 HP-je. Ha leüttük, akkor a program kiírja, hogy mennyire ügyesek voltunk, egyszóval nyerünk, ám nem kell még örülni, a kalend folytatódik az **ULTIMA** 2-ben. Erről a következő számban olvashattok.



Végezetül greetings Szűcs Gabornak Jánosnalmára, akitől a kezelés és néhány tipp származik.

• **Bors Gábor**

**Commodore Gyorsszervíz • Budapest, 175-10-24**  
XT/AT tápegység javítás és videoszervizelés is!



Hallott már valaki a **GNOME RANGER**-ról? Gnoem? Gnos felolovenítésként: abban *Ingrid* és kedvenc kutyája (*Flopsy*) meglehetősen sikerrel borzolta ismerősei idegeit. Olyannyira, hogy a folytatásban — vagyis az **INGRID'S BACK**-ben — egyik fő gondunk az lesz, hogy visszaszerazzuk egyes gnómak bizalmát, egészen addig, amíg egy — a megoldáshoz feltétlenül szükséges — cselekedettel végleg el gnom veszítjük.

A **LEVEL 9** többi játékához hasonlóan ezt is gyönyörű grafika jellemzi, az értelmezője eléggé intelligens, és viszonylag gyors. A megoldás lementetése előtt azonban gnóhány megjegyzéssel szolgálunk:

- A játék leírás gnólkül jó angol tudást igényel (de bármilyen jók is vagytok angolból, egy szótárt azért készítetek aló.)
- A játékban van **UNDO** (egy lépés törlése) (a *Kilnikák*ból? *CoVboy*), valamint **RAM SAVE/RAM RESTORE** (állasmentés a memóriába), a **RAM RESTORE** egy **RESTART** után már gnom használható!
- A **SAVE/LOAD** külön (formázott) lement igényel. Egy állás 9 block — érdemes talán használni...
- Ha valakit rá akarunk venni egy cselek-

vesre, akkor írjuk be a gnevét, utána vessző, majd a parancs (pl. **FLOPSY, GO EAST**) Kivétel az első részben a patióció aláíratása — ezt oda kell adni a meglehetősen személynek (Héát gnom tudom. A vesszőzása gnom a legazoli-debb módja annak, ha valakit rá akarunk venni a cselekvésre... *CoVboy*)

- Egyszerre több parancs is kiadható, vasszóval kell őket elválasztani. Ugyan-ly megadhatunk egy parancsra több paramétert is.
- Gyors közlekedési mód a **GO TO XY** parancs, még gyorsabb a **RUN TO XY** (XY egy hely gneve, lehet pl. **INN, MILL** stb.) (Nálam a leggyorsabb a **POWER OFF** volt — *CoVboy*)



- Egyszerűen lehet hosszabb ideig várni a **WAIT** parancs után belünk egy számot, az a számnál egy lépéssel több várakozást jelent (pl. **WAIT 7** — 8 lépésnyi várakozás).

A játék 3 részből áll, ezek külön-külön is tölthetők.

### 1. rész — Little Moaning:

Közdötben a faluházán tartózkodunk, ahol megtudjuk, hogy a falut le akarják rombolni (azaztomatizálás, vagy mi a fene — *CoVboy*), de a hős *Ingrid* összehozott egy petíciót, amit gnóhány gnómmal alá kellene íratni. Kezdetnek röglőn aláírhatjuk mi (**SIGN PETITION**), majd menjünk ki (**N**). Első utunk természetesen a kocsmába vezet (**N**). A hírhedt Zöld Gnómban (**Green Gnom Inn**) elég gnagy a társaság — a falu lakossága ide jött, miután megkaptak az értesítést, miszerint takarodjanak a házukból, mert a falu le lesz rombolva. Azért távoztól som kell az egész csúrhéval aláírni a petíciót, csak a kocsmáros házaspárral: *Jumbo* és *Flora Butterpat*-tel. *Jumbo* m is van a hatáskörben (**GIVE PETITION TO JUMBO**), *Flora* pedig általában a konyhában tanózkodik (**N, GIVE PET TO FLORA**).

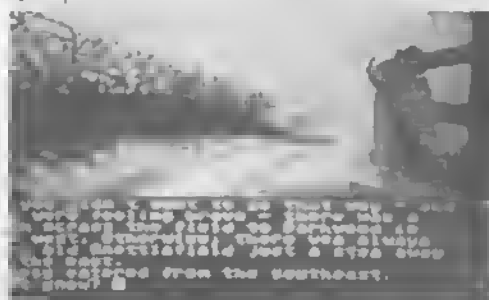


Ezúlán el is hagyhatjuk a kocsmát később még visszatérünk...), és irány a halász (S, S, E). *Bonny Spratt*. A halász igen rossz-kedvű, mert semmit gnom tud fogni, és a túlponton lévő csónakját sem tudja elérni a leszakadt hídon keresztül. Majd később segítünk rajta, most kopogjunk be (KNOCK), és máris megkapjuk *Mrs. Spratt* aláírását. Folytassuk az aláírás-gyűjtést a tüzerezsnél (W, W, S) Amint



meglát minket, *Mrs. Farthing* rögtön megkér (*Ingrid* tiltakozása ellenére), hogy vigyünk el gnómi árut nagybácsink malmához (*Ingrid* tiltakozása érthető: a nagybácsi kissé haragszik rá, amióta *Ingrid* módosító javaslatai következtében a tejőre omlott a malom épülete...), A petíció aláírására viszont a hölgy is alkalmas (GIVE PET TO MRS FARTHING, GET GROCERIES). Ezután a kovácsot karassuk fel (N, W, S), aki éppen új telélmányában, a kutya gnóki kocsiban gyönyörködik. Amint meglátja *Ingrid*-et, közli, hogy a kocsit csak úgy adja oda, ha ő is velünk jön. Rendben. Először egy aláírást kérünk (GIVE PET TO ONAT), majd beülünk a kocsi (SIT), és máris mehelünk tovább (N, W, N, E). *Tack* larmja mellett vagyunk, a sutfinál. Szedjük fel a létrát, aztán irány kelet (OET LADDER, W). A farm be van zárva, de egy oblak hívogatón nyitva van a magasban. Miután épp mosl vetünk fel egy létrát, az akadály leküzdhetőnek tűnik (STAND, DROP LADDER, CLIMB LADDER). Egy hálószerében vagyunk, ahol *Mrs. Tackhammer* fokszi az ágyon, kissé piros arccal (biztos melege van...) (vagy laaz... ha mellette bújunk — CoVboy). A szekrényből gnómi zój hallatszik (úgy látszik, a készítőik teljesen hülyének gnózik a játékosokat...), amit a hölgy köhögéssel igyakszik elnyomni. Először egy aláírást gyűjtünk a hölgytől (GIVE PET TO MRS TACKHAMMER), majd udvarlatlan módon nyissuk ki a szekrényt (OPEN WARDROBE). A szekrényben *Seamus Ssmall*, a vándorló kobold lartózkodik (vajon mire utalhat a gnovo?), aki csábító varázslattal haziaaszonyokon szokta kipróbálni (*Mr. Tackhammer* az ajtó előtt ácsorog, minderről semmit sem tudva...). Egy aláírásra apró barátunk is jó lesz (GIVE PET TO SEAMUS), és már el is hagyhatjuk a házat (O, OUT). Következő állomásunk a kertész (SIT, S, S). Itt van egy kis probléma: ha kopognánk az ajtón, a ráakadt penészről gnom hallatszóna semmi, ha pedig átmennénk a ház túloldalára kopogni, akkor mire visszaérnénk, a tickó már rég elszaladt volna. Itt van azonban hű segítőtársunk, *Flopsy*, aki majd bekopog helyettünk (STAND) (FLOPSY, GO SE, GO NE, KNOCK). Várjuk, amíg a kutyus végrehajtja a parancsot (WAIT 2), és máris megjelenik *Isrunt Garder*, majd aláírja a petíciót. Várjuk meg a kutyát, majd ülünk be a kocsi (SIT), és utazunk el *Darkwood*-ba (WAIT, SIT, RUN TO DARKWOOD). Ha végre megérkeztünk, akkor *Ingrid* egy ol-

szabadult gorillával gnéz lorkaszemet, aklról rögtön megállapítja, hogy az *Rolla Butterpat* baöltözve (mi mondjuk gnomigen biznánk *Ingrid* észrevételeiben...). Menjünk keletre (E, E). A gorilla üldöz minket, majd szépen becsámpázik a túskebek-rok közé, és elhúzza a csikot (ezt se látjuk lóbbot...) Innen tovább kelet, szálljunk ki, majd észak (E, STAND, N). A Károgó Úton vagyunk, egy óriási varju társaságában. Ha már ilyen hatalmas, akkor ülünk le rá (GET ON ROOK). Itt az ideje, hogy felkarassuk a világtörténetet (ROOK, GO TO LIGHTHOUSE), ahová eddig gnom tudtunk jutni. Szárnyas barátunk viszont lejutott a tetőre, ahol van is egy lépcső lefelé (D). *Millie Watts* boldogan üdvözl bennünket, örül a társaságnak. Ő is aláírja a petíciót (GIVE PET TO MILLIE), mi pedig távozzunk. Mehetnénk ugyan lefelé is, de a varjával sokkal gyorsabb közlekedni, így marad a tető (U). Miután *Ingrid* köszönetet mondott, szálljunk fel (GET ON ROOK), és menjünk a hegytetőre (ROOK, GO TO TOP).

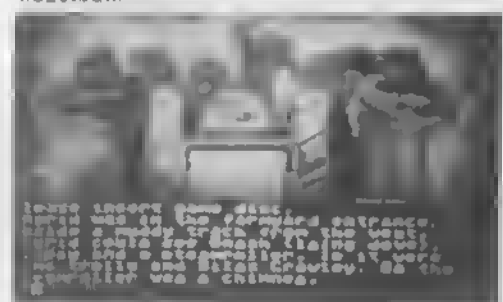


Itt az ideje, hogy felkarassuk a nagybácsit (szegény...) (SE, E). Itt egy 'No *Ingrid*' feliratú cédulát látunk, amit *Ingrid* rögtön kijavít (olvassuk el utána — READ NOTICE). Ha keletre megyünk, akkor a vérszomjas házörző csírkék elkergetnek. Ismét jöhet Johát a blóki (FLOPSY, GO E), aki elzavarja a zavaró szárnyasokat. Ezután mi is követhetjük (E). Először is tegyük le a rakományunkat (DROP GROCERIES), majd kopogjunk (KNOCK) vagy csengetünk (PULL ROPE) be, és egy további lépés után nyílik is az ajtó. Aztán be is csapódik rögtön: úgy látszik, a cédula komoly volt. A kopogás (vagy csengetés) utáni lépés legyen tehát az elrejtőzés (HIDE). *Dusty* ovatosan kijön, majd óvatlanul kénálja az ajtót, hogy be tudja vinni a zsákok *Ingrid* előjón (GET OUT). *Dusty* pedig hátraugrik. Bele a lisztoszákokba. *Flopsy* támadást indít addig nyalogatja a szerencsétlen molnárt, amíg az bele gnom egyezik a petíció aláírásába (GIVE PET TO DUSTY). Még bonyékolunk a palomba (IN), ahol *Ingrid* rögtön lejegyez egy tucatnyi módosítási lehetőséget, aztán irány a kocs (W, W, NW). Szálljunk be, és menjünk a halász házához (SIT, SE, SE, SE, E). Mivel végig loptón lefelé jöttünk, a kocsi már eléggé felgyorsult (*Gnat*-nok minden baja van...), így átugrhatunk a hídon (E). Az eredmény tonomenális. *Gnat* kiesett még az ugrás elején (a továbbiakban a halász háza előtt teg acsorgni). *Ingrid* és *Flopsy* sártetlenül megúszták, a kocsi meg kissé, hmmm, megrongálódott (csak gnózzuk meg — LOOK CARRIAGE). A sikeres repülőút örömeire látogassuk meg a remetét (N, N, IN). A program szerint a remete elkerüli *Ingrid*-et — gnaná, különben miért lenne remete? Hagyjuk m gneki a petíciót (DROP PET), majd hagyjunk gneki egy kis időt aláírni

(OUT, IN), és máris minden rendben, tavozhatunk (GET PET, OUT) Irány a halász háza (S, S, SIT, W, W). Ha a halász gnines it, várjuk meg a csónakban ülve. *Bonny* annyira örül a csónaknak, hogy aláírja a petíciót (GIVE PET TO BONEY). Itt az ideje, hogy meglátogassuk családunkot (STAND, GO TO GNETTEFIELD). Itt lesz gnéhány alálró, karassuk meg őket az udvaron és a házban: *Arback Garden*, *Grandma Gnutson*, valamint *Gnora*, *Dimple*, *Gnora*, és *Gnoggin Bottomlow* (GIVE PET TO xy). Az udvartól délkeletre von a *Soggybottom Field* (GO TO SOGGY-BOTTOM), ahol megtaláljuk *Bumpy Bottomlow*-t is (GIVE PET TO BUMPY). Már csak egy valaki hiányzik: *Great Aunt Hallyard*, aki *Darkwood*-tól nyugatra lakik (GO TO DARKWOOD, W). Vagy itt van az udvaron, vagy bent a házban, ha sikerült megtalálni, akkor odjuk ode gneki a petíciót (GIVE PET TO AUNT). Ha minden aláírás megvan, akkor a gnagnóni közli, hogy jövő héten betereszti a petíciót a tanács elé, *Ingrid* pedig boldogan elvonul ünnepelni (vajon hová?). Ezzel vége is az első résznek.

## 2. rész — Steamroller at Dawn:

A második rész másnap reggel kezdődik. *Ingrid* a lépcsőn ábrad, és próbál visszaemlékezni az előző estére (Gettoval össze lehetne kölni — CoVboy). Miután kiséti, hogy valószínűleg túl sokat ivott, kezdhették a játékot. Kezdekör a lépcső telején állunk. A farm felső szintje egyelőre gnom érdekes, menjünk le (D). A konyhában vagyunk, ahol anyuka és apuka éppen reggelizik. *Gnora* papa meg is jegyzi menjetonésunkkor, hogy milyen nyugodt volt eddig ez a reggel. Ördöge van, lőnyleg csak volt... Hirtelen gnogy zaj hallatszik, és a ház megremeg. *Gnora* mamo szerint ez olyan, mint ha egy üthenger közöledne. És tényleg az közöledik.



*Gnora* mindenestre elmegy megnézni. Mi is hamarosan követjük, csak előbb megnózzuk, mi van az asztalon (LOOK TABLE), és felvesszük a kenyeret (GET LOAF). Ezután irány *Gnora* után (OUT, SW). Itt megjelenik *Seamus*, és közli, hogy petíció ide vagy oda, *Little Moaning*-el káritottok, *Silas Crawley* pedig a term lelé tart az üthengeren. Következő lépésunkre (W) *Seamus* megjegyzi, hogy el kéne lopni *Silas* teret, és el kéne itézni az üthengert, majd apró barátunk otúnik. Menjünk tovább nyugat felé (W, W). Itt találkozzunk az üthengerrel, meg *Gnora*-val, aki éppen sztkozodik maganiakszörtés miatt. Ha *Flopsy* m van, akkor lopassuk el vele a terveket (FLOPSY, GET PLANS), ha gnines, akkor egy lépés után irány kelet az üthenger után (WAIT, E), ha gnom szórakoztunk túl sokat a játék elején, akkor a kutyus m lesz. Miután megvannak a tervek (*Flopsy* megésszi őket...), menjünk a farm

bejératházok (E, E, (E)). Itt várjuk addig, amíg mind az úthenger, mind *Growth* megérkezik (WAIT párszor). Talán láttuk már *Silas*-től ezt a poent, hogy ráhajt egy sünre, és közli, hogy gne próbáljunk az úthenger elől leküdni. Ez gnem rossz lipp, de gnem mi fokszünk le (*Ingrid*et elvinnék a trollok az útból), hanem *Gnoah* (GNOAH, LIE DOWN). Most akár magára is hagyhatjuk a diszes társaságot (pár lépés után *Silas* mérgezően megfordítja az úthengert, és közli, hogy a másik oldalról fogja megközelíteni a farmot). Most lesz egy kis időnk, amit gnéhány előkészítő cselekvésre fogunk fordítani. Először menjünk a régi malom romjaihoz (NE, SE, E), ahol egy malomkő boldog tulajdonosaivá válhatunk (GET MILLSTONE). Ezután keressük fel az új malmot (W, SE, W, W), ahol *Ingrid* elégedetten nyugtázza, hogy a nagybácsit kimentették *Silas*-ök a lisztből. Most menjünk be (IN, UP), és indítsuk be a malmot (PULL BRAKE). Van itt egy érdekes kar, nyomjuk meg (PUSH LEVER), mire egy horeg ereszkedik le. Szedjük fel a tárgyakat (GET CASK, GET SACK). Menjünk vissza a földre (O, OUT, E, E), és várjunk, amíg az úthenger meg gnem érkezik (gnéhány WAIT). Most irány észak (N, N), ahol egy gálat látunk, amely inkább csak dísznek van itt. Rúgjuk fel (KICK DAM), mire gném vlt érad *Soggybottom* felé, és aztán halljuk, hogy a trollok meg *Silas* szitkozodnak az úthenger boragadása miatt. Most irány dél (S, S), ahol végre kettesben vagyunk az úthengerrel. Ha valaki megvizsgálta a dolgokat, az rájehetett, hogy a kenyér való a kémányba. Eddig *Silas* gnem engedte belőtni, de most itt az alkalom, tegyük a kenyeret a kémányba (PUT LOAF IN CHIMNEY), mire az úthenger felrobban. Erre már előkerül *Silas* is, aki ő trollt elvisz magával, hogy lesztolják a családot, a hotelik meg ránk fog vigyázni. Gnem sokáig... Menjünk a nyútelophoz (W, N), itt látunk egy fehér nyulat, amely távozik letelő, őszintén szólva gnem tudjuk, mire jó. Menjünk mi is le (D), és ha *Flopsy* gnincs velünk, akkor várjuk meg. Itt fogunk megszábadulni *Ambul* barátunktól gnemi trükkel: az alsó szintre vezető gyökert ugyanis át lehet harapni, és akkor az leesik, lehetlenné töve a lejutást (valamint a feljutást lentől...). Mivel a troll csak velünk hajlandó lemenni, a harapdalás *Flopsy*-re fog hárulni, természetesen a megtelelő pillenelben (FLOPSY, WAIT 1, BITE ROOT). Menjünk le és fel (D, UP), akkor *Flopsy* átheropja a gyökert, és *Ambul* lent reked. Menjünk most a csűr hátsó részéhez (U, N), ahol látunk egy laze teglát a falban



Idő van kedves családunk bezárva, ki kene talán szabadítani őket. Húzzuk meg a teglát (PULL BRICK), mire a család segítségével sikerül eltávolítani a falból. Ismétöljük meg még gnégyszer (*Flopsy* közben mulatságos show-t rendez, ha jelen van). A gnegyedik tegla után mindanki

ujjong, hogy közel a szabadság. Az ötödik tegla után összedől a csűr. Sobaj, mindenké jól van, kivéve az őt álló trollt, ekt összelapított az ojtó. *Ingrid* megjegyzi magának, hogy később kiássa a családot, aztán mehetünk is tovább. Keressük fel Ismét *Soggybottom*-ot. Itt az árvíz hatására két 'talóli' virág gnót (GET BLUE, GET GREEN). Ezek igen érdekes gnóvénnyek: ha rátesszük az egyiket valamire, az teleportálódik a másikba (*Ingrid*en gnem működik). Később még hasznát látjuk. Eddigie valószínűleg akadt újabb troll, aki követ minket (ha gnem, akkor mászkáljunk egy keveset fel-aló, vagy várjunk). Menjünk 'hűsleges' követőnkkel a malomhoz (W, W), és várjuk be a kutyát



Kedves barátunkat fel fogjuk fogatni, mi r-tesszük a horegre, *Flopsy* pedig majd telehúzza (FLOPSY, IN, UP, PULL LEVER) (WAIT, PUT XY ON HOOK) (XY a troll gnóvó). Ha minden OK, akkor szerencsétlen ott fog himbálózni a horgon, lent a magasban. Menjünk most a kúthoz (RUN TO WELL). Dobjuk bele a kék virágot (DROP BLUE IN WELL), és várjuk be a kutyult. A kutet megvizsgálva látjuk, hogy valami van az alján, amit *Flopsy* majd felhoz (FLOPSY, WAIT, GET ALL GIVE ALL TO ME) (PUT GREEN ON FLOPSY, WAIT). Ezután egy retikül kerül birtokunkba, amelyben (LOOK HANDBAG) egy ruza és egy parfüm van. Keressünk egy újabb trollt (no Bane-it), és menjünk a csapóajtóhoz (a kúttól NW). Nyissuk ki a csapóajtót (OPEN TRAPDOOR), és lökjük bele a trollt (PUSH XY). Ezután csukjuk be a csapóajtót (CLOSE TRAPDOOR), és tegyük rá a malomkövet (PUT MILLSTONE ON TRAPDOOR). Ezután keressük meg az utolsó fel-aló mászkáló trollt, és menjünk vele a kúthoz (RUN TO WELL). Teleportáljuk a kútha (PUT GREEN ON XY), majd (mivel a közelköző lépésben visszajönne), dobjuk utána a másik virágot is (DROP GREEN IN WELL). Ezzel is meglenne. Fordítsuk most ti-gyalmunkat *Bane* felé. Szegénykénok igen megtetszett *Ingrid*, most bedobjuk a csóbitás trükkjét (WEAR LIPSTICK, WEAR PERFUME, N). Ahogy *Bane* meglát minket, rátér a kangórcs, megbeszél egy randevút *Ingrid*dal, és elrohan türdeni (egy troll türdoni?!), miközben *Ingrid* gonosz mosollyal intget utána — a kisasszonynak gnincs kedve randevúzni. Szabad az út befelé (IN). Itt találkozzunk a csontreszoz *Chugg*-gal, aki érdeklődik, hogy ikrek vagyunk-e. Az ikrek megajándékozzák a trollt egy hordó almaborral (GIVE CASK TO CHUGG), aki egy hajószra telvedeli az egészet, majd gnégyközliab lávozik.

Ezzel elrendeztük a trollokat, *Ingrid* elindul, hogy megkerassa az iratokat, amelyek igazolják a *Bottomflow* család jogát *Onattlefield*-re (U). Itt szembetalálkozunk *Silas* barátunkkal, aki fölön fogja *Ingrid*et, és elviszi a nagymami szobájába, ahol megtalálja a

papírokat, amelyek furcsa módon *Ingrid* birtokába kerülnek. Egy-két lépés után *Silas* elindul valunk. A lépcsőkhöz jutunk. Ha valaki a játék elején megpróbálta kinyitni *Ingrid* szobáját, epejét, az tudja, hogy ez gnémi sárgarépa-omlással jár. Most *Silas* fogja kinyitni az ajtót: eszűtessük be a papírokat az ajtó alatti részen (PUT DEEDS IN GAP), mire *Silas* utánuk megy, a rópák meg szépen betemetik. *Ingrid* ezután boldogan elrohan kiásni a családot, akik furcsamód gnem igazán hálásak. Ha *Ingrid* gnem lenne ilyen jólelkű, még arra gondolna, hogy őt hibáztatják mindenért. Ezzel vége a második résznek — a pontszámból hiányzik 10 pont, szorintunk a lisztesszak lehet jó valamire — csak mire?

### 3. rész — Ridley's End:

Miután *Gnottlefield* és *Little Moaning* sikeresen megmenekült tönkődésünk következtében, *Jasper Quickbuck* (az egész rombolás értelmi szerzője) elrejtőzik a világ szeme elől a bírói rezidencián, *Ridley's End*-ben. Ez a falu lakóit igencsak nyugtalanítja, így keresnek valakit, aki elég boldog ahhoz, hogy bejusson *Jasper*-hoz, és bizonyítékot gyűjtsön ellene. Ez a valaki természetesen *Ingrid*, aki jelenik meg az álláshirdetésre szobalánynak (aki az alsó részben jobban körülmézett, az látható is a hirdetés, *Ingrid* meg is jegyezte a házról, hogy ő gnem jönne ide...).

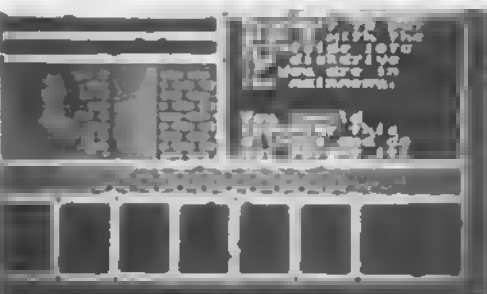
Közdésnek manjünk mondjuk észak fele (N). Itt apuka (*Gnoah*) és a varázsló (a kis-méretű *Seamus*) sok sikert kívánnak és azt mondják, hogy ha elég bizonyítékunk van, akkor jöjjünk ide, és intogessünk. Ennek öröme tovább északra, majd kétszer kelet, és újra észak (N, E, E, N). Itt megállunk egy kicsit, és átnézzük a szemetest (LOOK DUSTBIN, LOOK RUBBISH, Y). *Ingrid* talál egy érdekes levelet (TAKE LETTER), amit elolvassuk (READ LETTER) máris egy bizonyíték boldog tulajdonosainak érozhatjuk magunkat. Menjünk tovább a kényhába (W, W), ahol már szeretettel vár a szakácsnő, a házvezetőnő, valamint unekatestvérünk, *Daisy* (ebben a részben ő lesz a 'kutyus'). Várjunk addig, amíg a szakácsné meg gnem kinal lángossal, majd vegyük fel a lángost (WAIT gnéhányszor, GET SCONE). Mehetünk is tovább, például fel-felé (U). A személyzett lépcsőházban vagyunk. Akinak kedve van, az felmehet és megnézhet egy lyukat (U, U, LOOK HOLE, D, D), aztán menjünk ki (OUT). Ez a hatyszín gnegyon érdekes, akár mehetünk is észak felé (N), itt látunk egy érdekes fát, amiről kiderül (LOOK TREE), hogy sűrű árnyéka van. Az árnyékok megvizsgálva (LOOK SHADOW) pedig egy lyukat találunk, amibe be is megyünk (IN) (Csak gnem az árnyékok az a lyuk? CoVboy). Tovább felfelé (U), és a tetőtérbe jutunk, miközben *Ingrid* (és *Daisy*, ha itt van) mindentőle szellemekre gondol. Várjunk egy kicsit (WAIT párszor), és hamarosan megjelenik egy érdekes figura, aki *Ruff* gnóvó hallgat, és lestő. Most már mehetünk nyugat felé (W), ahol *Ruff* 'mütermo' van. Látunk egy csomó vásznat, amelyek (LOOK CANVAS) egy mesterművet rejtnek (LOOK MASTERPIECE), amely a *Gnomia Lisa* hamisítványa, újabb bizonyíték (GET MASTERPIECE). Mehetünk is vissza a tához, majd tovább északra (E, D, OUT, N, N, N). Az uszodánál vagyunk. Ha gnem vesztettünk túl sok időt, akkor *Jasper* még gnincs itt (vagy ha itt van, akkor még gnem türdik). Menjünk koltra, és bújjunk el a





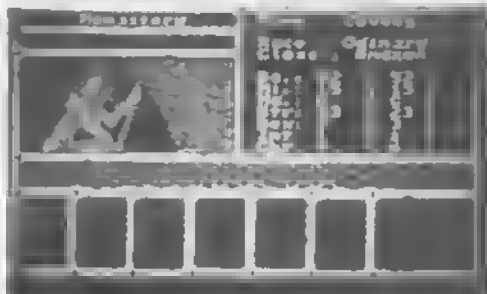
Köszönjük azt a rengeteg levelet, melyekben felhívták a figyelmünket a **Starbyte** egy bizonyos **SPIRIT OF ADVENTURE** című játékaire, pontosabban erre, hogy kéne már egy lairás róla. Összintén megvallva a PC-s és Amigás változattal jónéhány hónappal ezelőtt jöttek játszotunk, viszont nem lett volna lair dolog, ha abbéli tapasztalatainkat osztottuk volna meg elsődlegesen, mivel főként a C64-gyel rendelkezők lettek felhívók a játék ügyében.

Ezért most C64-es szemszögből közelítoz-  
zók a leírás, amit persze az Amigások és a  
PC-ek is fel tudnak használni



A kaland egy idegen világban játszódik, amelynek neve **Lamerge**. Ebben a békés, jó, nyugodt s.b. világban agyszari csak megjeleni egy **Optar** nevű kábítószér, amely akár agyszari kipróbálásra is lüggőségel okoz, és a páclensi szellemileg teljesen befolyásolhatóvá teszi (**Nocsak, tojjon olyan, mint a CoVBoy posta — CoVBoy**). Az események hátterében az Álmodók (**Dreamers**) szekta áll, amely szívesen uralkodna **Lamerge** földjén. **Rowana, Moon City** hercegnője megbízza egy vállalkozó szellemű csapatot, hogy ugyan oldják már meg azt a csokéty problémát — azaz infázzák el a szektát. A vállalkozó szellemű csapatot természetesen mi irányítjuk — akkor hát háré...

A játék egy kolostorból (**Monastery**) indul. Itt alsósorban kellene néhány karaktert labrikálni (mondjuk atot, mert onnyi hely van a csapokban...). Erre szolgál a kolostor-mű első pontja (**Now haro**).



Elsőként be kell írni a főhős nevet (pl. Cowboy), aztán ki kell választani az oázist. Kintése után eldönthetjük, hogy rögtön betesszük a csopalba (Engago haro), kimentjük (Savo haro), vagy elfelejtjük (Close haro).

### A tulajdonságok:

- **Body (Bo):** A HP-nok lefelé meg.
- **Mind (Mi):** Mentális pontszám. Csökken a mentális ütésekre, és a karakter minden mentális lámadása csökkenti eggyel (nóha kétféleképpen).
- **Magic (Ma):** Varázspontok.
- **Strength (Sír):** Fizikai erő, további fejlesztés után szükségtelen.
- **Dexterity (Dex):** Ugyasság.
- **Intelligence (Int):** Eszbeli képességek, mint a szokásos dolgokon kívül még a mentális lámadások erejét is befolyásolja.
- **Charisma (Chr):** Meggyőzőképesség. A játékos nem igazán látjuk hasznát.

**Az osztályok:**

- **Warrior:** Harcos, Fizikálisan (Bo, Str)  
erős, de mentálisan (Mi, Mo, Int) elő

gyenga. Mindezek ellenére elvileg varázsolhat. Csak a harcos és az amazon nem tud manjálison járnadni.

- **Amozen/ A** harcos női madasa
- **Prisai/ Foiry.** Pap. Fizikai ereje gyenge (Str), egyébként erős (Bo, Mi, Ma) Egesz jól lehet vele varázsolni.
- **Samurai/ Banghao:** Igen ügyes típus (Dox), egyébként az átlagot képviseli. Varázsolni valamivel jobban tud, mint a harcos.
- **Maga/ Godess:** Varázsló. Fizikai ereje kicsi (Str), viszont mentális és varázserője (Mi, Ma) magas. Jól lehet vele varázsolni, és a mentális támadással is veszélyesek.

**Természetesen osztály szerinti vannak bizonyos lárgymegkötések is.**

**A felték:**

- **Dyca:** Minden lutejdonsága állagos
- **Tidician:** Éraja (Str) valamivel jobb az atlagnál, intelligenciája (Int) pedig valamivel gyengébb. Ugyellon lipus (Dox).
- **Alony:** Fizikai ereje gyenge (Str), ügyessége és kezizméje (Dex, Chr) viszont magas.
- **Dalnary:** Abszolút harcos típus. Erő nagy (Bo, Str), a többi (Mi, Ma, Dex, Int, Cha) viszont gyér.

**A főmenü további opciói:**

'L' - Claer horo, Az egyik lickő kirúgása

'E' - Dlamis horo; Karakter kimentőse és kivételő a csapból (romova).

'H' - Engago horo: Karakter bevetelo a csapatba. Az álláslemezről törölődik)

'X' - *Soo ondoq* 'Éz valami okos cracker műve. Megcsodálhatjuk általa a „gyönyörű” (?) endsequence-t.

'A' - Load g

'S' Save gomo: ??????????

[illegible]

**'I' - Install Savodlak:** A program készít egy álláslemezit. Formázással kezd a dolgot, és nem is térdez rá, szóval jó vele végázni.

**G** - Grafix on/off. A grafika kl/bekapcsolását lanna hivatott állítani. Gyakorlatban Grafix on állapotban valamivel kevesebb a grafika (????).

'K' - Laova monastery; A kolostor alhagyása, a jálók megkezdése/olytalósa

'U' - Small talk. Csak Moon City-ben van, Rowena hercegnőt interjúvolhatjuk meg vele.

A jötek alapvetően háromféle helyszínen játszódik: városokban, a szigeten és labirintusokban.

### A városokban túlélhető dolgok:

- **Koloster:** Moon City-ben és Bralaya-ban középtájon, Elfrad-ban délen található
- **Különlételek:** Itt ejtheljük meg a napbevásárlást. Opciók:
  - **Koufon:** vásárolni valamit
  - **Verkeufen:** eladni, a vásárlást át kb. 45%-ért.
  - **Vorlassen:** a bolt elhagyása
- **Gyógyító:** Mindentféle pontjainkat helyrehozni, pontonként 1 alany fejében. Opciók:
  - **Körporhellung:** Body gyógyítása
  - **Gelsthehlung:** Mind gyógyítása
  - **Mogelhehlung:** Magic gyógyítása
  - **Wiedorbeloben:** halott életmasztása
  - **Vorlossen:** o ház elhagyása
- **Lakott házak:** Innen szépen kizavarják a csapatot. Ebből van a legutóbb.
- **"Úras" házak** (jó cuccokkal), értelmesbb lakosok: ezekre a leírásban kitérünk...

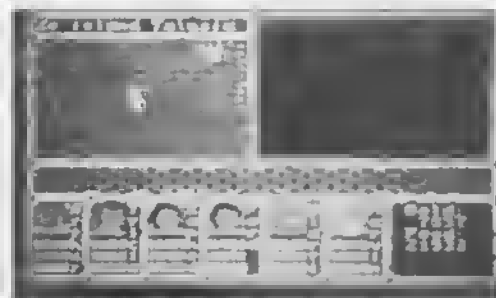
**A sziget:**

Itt érdekes dolog a maszkálás, mert minden főpénzes személyenként 1 kajaadagot lo-



gyaszol. Kellemetlenebb talajon többet is. A következő dolgokat találjuk itt:

- **Városok** (Moon City dél felé, Brateys keleten, Elfrad északon)



- **Runatemplomok** (Runentempel) (egy Moon City-től északra, egy nyugaton és egy középrájon): Itt készíthetünk varázslatokat a rúnakövekből (ld. varázslásnál).
- **Továbbközpóhaly** (Altie Schloss) (dél-nyugat felé): Itt ugorhatnak szintet a karakterek megfelelő mennyiségű XP birtokában.
- **Labirintusok** (Rialdo's Schloss Moon City-től majdnem délre, és Segan's Tower középrájon)
- **Egy dimenzióköpu közöpleton.**

A **Landcrystal** segítségével egyébként ezen helyek megtalálása semmi gondot nem fog okozni

### A kezelés:

- A joystick (port 2) segítségével mozoghatunk, tüzgombra pedig a karaktereket vizsgálathatjuk. Egy lickó kiválasztására újabb képernyőt kapunk, ahol a szokásos dolgokon kívül láthatjuk baloldalon a csapat cuccait, jobboldalon a fickónál lévő dolgokat, alul pedig néhány parancsot. Ezek:
- **Landcrystal:** A szigetén másképp megmutatja a környezetünket.
- **Magic Spell:** Varázslás
- **Forget Spell:** A lickó által ismert igék közül törölhetünk egyet (ugyanis a számuk korlátozott, szintugrással nő).
- **Equip:** A csapat tárgyai közül tehetünk egyet barátunkra.
- **Drop:** Az előző ellentét
- **Use:** A lickó egyik tárgyának használata.
- **Return/Go on:** A lickó inventory-ja és varázslat közötti váltás.
- **End:** Vissza a játékhoz.

### A harc:

- **Fight:** Kötelkedés. Ha már harcoltunk, akkor megkérdi, hogy jók-e a régi opciók, vagy újakat választanánk.
- **Battleorder:** Karaktereink cserélgetése.
- **Stock:** A tárgymenü
- **Escape:** Nyúlclpő. Nem mindig sikerül.

### A Fight almanü:

- **Attack:** Hagymányos polánvágás, az első három karakter csinálhatja
- **PSI-Fight:** Mentális támadás.
- **Magic:** Varázslás
- **Object:** Valomilyen, a karakternél lévő tárgy használata.
- **Defend:** Védkezés.
- **Return:** Visszalép az előző tickóra (az első karakter esetén a lómonübe)

### Varázslás:

Ebben a játékban két apró probléma van a varázslatokkal. Az egyik az, hogy jól túl van bonyolítva a varázsigék megszerzése, a másik az, hogy maguk a varázslatok elég haszontalanok (a harmadik pedig, hogy **RUN/STOP-ra** a **BASIC listát** varázslathatjuk elő — CoVboy)

Minden varázslat 3 rúnaköveből rakható össze egy runatemplomban (a varázslat megalkotásakor a kö nem veszik el), az első az eredet, a második az út, a harmadik pedig a cél (ez mondjuk elég kamu...). 18 féle rúnakö van:

- Peace (béke)
- Light (fény)
- Hardness (keménység)
- Mind (szellem)
- Life (élet)
- Fire (tűz)
- Air (levegő)
- Watch (nézés, vizsgálódás)
- Speak (beszéd)
- Fight (harc)
- Darkness (sötétség)
- Softness (puhaság, lágyaság)
- Body (test)
- Death (halál)
- Water (víz, jég)
- Earth (föld)
- Perception (érzékelés, észlelés)
- Magic (mágia)

A következő varázslatokat tudtuk összehozni (zárójelben a varázslat neve után a varázslatot használni tudó osztály(ok):

- F: Fighter/Amazon
- S: Samurai/Banshee
- P: Priest/Fairy
- M: Mage/Godess:

Body Cure (P); Life-Air-Body  
Nightview (FSM); Watch-Watch-Watch  
Body Porion (PM); Water-Body-Body  
Poisoncloud (M); Death-Air-Body  
Fireball (M); Death-Fire-Body  
Iceflash (M); Death-Water-Body  
Mirror (M); Fight-Light-Magic  
Resuscitate (PM); Life-Life-Life  
Deathcloud (M); Death-Death-Death  
Power Potion (P); Water-Hardness-Body  
Body Shield (FSM); Body-Mind-Hardness  
Sleep (SM); Mind-Mind-Darkness  
Magic Cure + (P); Life-Air-Magic  
Magic Cure (P); Life-Hardness-Magic  
Power (SM); Magic-Hardness-Body  
Dexterity (SM); Magic-Hardness-Perception  
Intelligence (SM); Magic-Hardness-Mind  
Charma (SM); Magic-Hardness-Speak  
Dissolve Magic (M); Magic-Magic-Darkness  
Regeneration (P); Body-Magic-Body

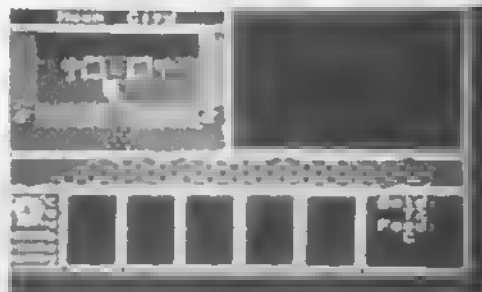
Von meg két varázslat, amit a mi verzióknak nem fogadtunk el.

Petrify: Hardness-Body-Magic  
Re-petrify: Softness-Body-Magic

Egyébként kell, hogy legyen még néhány (jónéhány?) Igo (pl. summon-varázslatok), de ez maradjon másra, többet sehogysom tudunk összerakni.

Még annyi megjegyzés, hogy térképet csak a labirintusokról adunk, a városokhoz némi útmutatót nyújtunk.

### Akkor most jöjjön a megoldás:



Kezdetben **Moon City**-ben tartózkodunk. Miután a horcognóval csövegtünk, elkezdhetünk barangolni. Első feladatunk természetesen a pénz- és tapasztalatgyűjtés, ez az harc minden mennyiségben így lesz. Zúnk minél jobb cuccokat venni **Moon City** ilyen célra kiválóan alkalmas, más dolgunk itt most nincs. Ha már elég pénzünk (cuccunk) van, átrándulhatunk **Brataya**-ba (elvileg **Elfrad**-ba kellene, de onnan ugyis ide küldenek). **Brataya**-ban vehetünk egy-egy jobb cuccot, aztán keressük meg **Lapa**-t. **Lapa** elküld minket **Radin** barátja-

hoz, ekét viszont valami dőmon szalt meg. Menjünk a könyvtárba, ahol egy érdekes könyvecskét találunk a démonokról. Így hát körülcélunk ol a „vegyszerboltba”, ahol vászunk egyet a **Nuk Tükre** nevű cuccból (**Nuks Spiegel**). Menjünk vissza **Radin**-hez, aklból a lükörrel sikeresen kiűzzük a dőmont, mire negy hálálkodásba kezd, kapunk egy rúnagyűrűt, és elküld **Lapa**-hoz, valamint **Nann**-hoz. Keressük tot az illerőket (**Nann** a templomban van), majd ezután a **Nann**-tól kapott kulecsal irány **Somur** világo, ahol újabb rúnagyűrű vár minket. Végül keressük meg **Radin** kőpenyét a dől „üres” házban, amely **Radin** Menedéket nyitja. Ennyit **Brataya**-ról, irány **Elfrad**.

**Elfrad**-ban első utunk a polgármesterhez (**Prior**) vezet, aki panaszodik egy sort a rúnagyűrűkről. Folytathatjuk a gyűrűk feltáratását. Van egy az északnyugati házban, egy másik **Lapor** házában (némi harc után), a harmadik pedig a grófnőnél (**Tipman** adta neki) — ezért 1000 aranyot kell fizetnünk. Már csak **Kaluso** gyűrűje hiányzik — ezt négy **Element** (egy tűz, egy víz, egy föld- és egy légszörny) őrzí, keményebb harc árán kapjuk meg — javasoljuk a mentális pajzsokat.

Ha magven mind a hat rúnagyűrű, akkor keressük meg a rúnafakat, akl-tól kapunk egy cuccot, amivel átléphetjük a dimenziókaput.

Ennyit egyelőre a városokról. Most keressük lel **Rialdo** kastélyát (**Rialdo's Schloss**). A térkép alapján nem lesz nehéz dolgunk, keressük meg és üssük agyon a tolvajokat, majd a kombináccal menjünk a színes kövekhez, és hamarosan elérjük a kincset. Már távozhattunk is.

A másik ilyen labirintus **Segan Tornya** (**Segan's Tower**). Az első szinten semmi különös feladat, menjünk a lépcsőhöz. A második szinten kapcsoljuk át a K1 kapcsolót, nyomjuk meg a B1 gombot, és szabad az út a teleporthoz. Most keressük meg a B2 gombot, keressük lel a csontvázat, majd irány a lépcső. A harmadik szinten menjünk a B3 gombhoz, majd a lépcső felé. Lasz valahol egy kődar, a válasz **'MAGIE'**. A negyedik szint egy csigalépcső, lehet körözni az óramutató járásával megegyező irányban, a 6. kőről végre továbbmehetünk. A lelső szinten nyomjuk meg a B4 és B5 gombokat, aztán menjünk az X-szel jelölt helyre, ahol szabad az út dél felé, és máris miénk a kincs. A tutesa csak az, hogy a torony elhagyásakor nem kapunk semmi gretulációt.

Eljött ez ideje, hogy felkerassuk a másik dimenziót **Gorth** nagyon érdekes hely, bár a térképek miatt tulzott részletezésre nem szorul. Keressük fel a helyi lónókot (7 lépcső megmászása után), aki tanulságos monológot ad elő **Tibuk**ról meg a kőbűszkekről, a végeredmény az, hogy ed egy fűrtől, amivel agyrészt bezárhatjuk a dimenziókaput, másrészt **Tibuk** barátunkat a felvett amberr formájából visszakeresztelhetjük eredeti alakjába. Hagyjuk is el **Gorth**-ot, és menjünk **Moon City**-be, ahol felkeressük **Yakka**-t.



**Yakka** nagyon örül a kútnak, és fel is löti, hogy használhassuk *Tibuk* ellen (ugyanis a dimenziókapu bezárása/or elhasználtuk a töltetőt). Valamint közli velünk, hogy *Tibuk* nem más, mint *Ó* (mindez nőnemben). *Ó*? Bizony *Ó*, aki nem más mint a bájos, lenséges stb. *Roweria* hercegnő. Menjünk a kolostorba, és beszéljünk éfelségével, aki némi monológ után duhósan nekünk támad. Ha leventük, akkor még hátravan saját tornájában, és már készen is lennénk. Congrats



A vicc egyébként az, hogy *Huweria* is, *Tibuk* is simán egyenverhető, az általuk varázsolt szörnyek viszont borzasztó erősek (a *Roweria* által varázsolt csontváz a szokásos 10 HP-hez képest még 70 pont utasítól sem nyúlt ki, a *Tibuk* által előhozott *Ghost* pedig a szinte sértetlen – igaz, csak kettes szintű – csapatunkat szépen taccsra tette). A játék megnyeréséhez így kis mázlnal elég a kettes szintig jutni (talán még addig se kell), varázslatokra pedig abszolút nincs szükség

## Némi útmutató a városokhoz:

### Moon City:

- **Banshea** (kabótszerénység). A kolostor területől északra lévő loren ácsorog.
- **Kijárat**: Az előző tétől északra indulva találjuk meg.
- **Gyógyító**: Kolostortól délre a második elágazásnál kelet, a második elágazásnál dél, a kelet felé vezető úton valahol észak felé találjuk.
- **„Vegyesbolt”**: A kolostortól dél felé kell indulni, a második elágazásnál nyugatra fordulunk, itt az első ajtó dél felé.
- **Fagyverbolt**: Kolostortól délre a várostartig, aztán nyugatra a várostartig, az észak felé vezető úton az első ajtó keletre.

- **Pajzsüzlet**: Kolostortól nyugat, az első kereszteződésnél észak, ezen az úton kelet felé van a bolt.
- **Varázsbolt**: Kolostortól nyugat, a második kereszteződésnél észak, ezen az úton kelet felé van a bolt az első kereszteződés után.
- **Yakka**: Kolostortól nyugat, első kereszteződésnél dél, és a kis tér északi részén van az ajtó.



### Brataya:

- **„Vegyesbolt”**: A bejáratától rogtan kelet, itt valahol északra van a bolt.
- **Gyógyító**: Bejáratától délre, az első elágazásnál nyugat, itt valahol délre van az ajtó.
- **„Üres” ház**: A gyógyító mellett.
- **Varázsbolt**: A város keleti fala mellett kelet felé, középtájon.
- **Radin Menedéka**: A varázsboltól kicsit délre.
- **Könyvtár**: A város nyugati falánál nyugat felé, kb. középtájon.
- **Lapa háza**: A kolostor-tér északkeleti sarkánál észak felé.
- **Radin háza**: A kolostor-tér északnyugati részén észak felé.
- **Fagyverbolt**: A kolostor-tér nyugati falánál nyugat felé.
- **Somar villája**: A kolostor-téről kelet felé induló, északabbra lévő úton észak felé van az ajtó.
- **Pajzsüzlet**: A délkeleti nagy tér északi falánál észak felé.
- **Radin kópenye**: A délkeleti nagy tér déli nyugati sarkánál dél felé van az ajtó.
- **Templom**: A város délnyugati sarkától irány kelet, az első északi úton végig, és ott az ajtó.

### Előad:

- **Gyógyító**: Az északi úton nyugat felé kell

- menni, középtájon dél felé van az ajtó.
- **„Uroa” ház**: Az északnyugati kis tér déli részén dél felé.
- **Lapor háza**: A bejáratától nyugat, dél, ezen az úton valahol kelet felé van az ajtó.
- **Fagyverbolt**: Az előző úton tovább délre, a kereszteződés után nyugat felé van a bolt.
- **Prior**: Az előző úton még tovább délre, az út végén nyugat, az ajtó észak felé van.
- **Rúnaurak**: Mint az előző, de az út végén kelet.
- **Vegyesbolt**: A nyugati falánál kelet felé, középtájon.
- **Kaluao**: A délnyugati kis tér északi részén észak felé.
- **Tipiman háza**: Bejáratától pár lépés kelet, aztán dél, az első elágazásnál keletre, ezen az úton észak felé van a ház.
- **„Vegyesbolt”**: Az előző úton, csak dél felé.
- **Másik „üres” ház**: Hasonlóan az előzőekhez, csak kelet felé a harmadik elágazásnál kell fordulni, és dél felé van az ajtó.
- **Grófnő**: Mint az előző, de a negyedik keleti elágazásnál kell betördelni.
- **Varázsbolt**: A harmadik és a negyedik keleti elágazás között nyugat felé van az üzlet.



**Megjegyzés.** Az „üres” házakba érdemes bemenni, jó kis cuccokat találhatunk. Végül, a térképek előtt még szólnunk kell a C64 verzió egy igen fontos hibájáról. Ez pedig a „Jordrás” (valamiről PB nevű csapat vagy illető műve), pontosabban a tárgyak nevének fordítása. Sajnos a jömböcséknek egy csomó tárgy nevét sikerült eltüntetni. Bravó! Szép munka volt.

• Bors Gabór



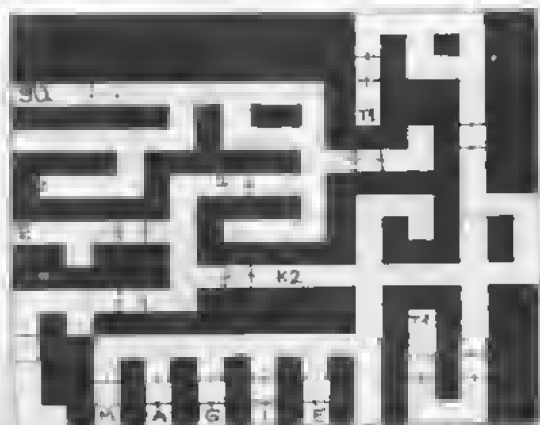
## RIALDO'S SCHLOSS

- E - ENTRANCE/EXIT
- S - SPINNER  
(Véletlenszerűen kiválasztott irányba fordít, de csak odalépéskor)
- T - THIEVES
- X - TREASURE
- - DOOR
- ... - ILLUSION WALL
- - WALL WITH COLOURED STONES

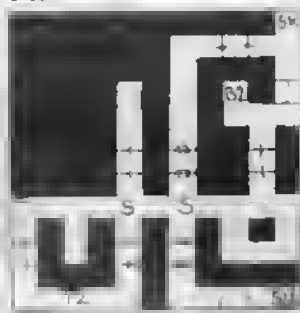
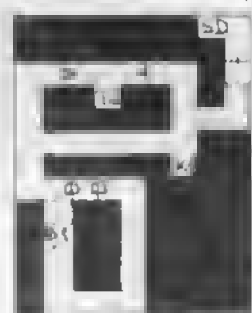
## SEGAN'S TOWER

- E - ENTRANCE/EXIT
- SU - STAIRS UP
- SD - STAIRS DOWN
- T1, T2, T3 - TELEPORTS
- K1, K2 - SWITCHES
- S - SPINNER
- B1, B2, B6 - BUTTONS
- G - GUARDS
- T - TREASURE
- , □ - DOOR
- , □ - LOCKED DOOR  
(Általában kapcsoló, vagy gomb nyitja)
- ← - ONE WAY PATH
- , ←, ↗, ↘ - ELTUNTETŐ FAL
- ! - ILLUSION WALL
- SK - SKELETON

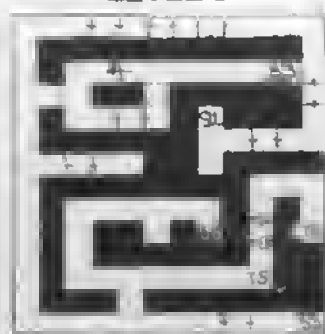
LEVEL 1



LEVEL 2



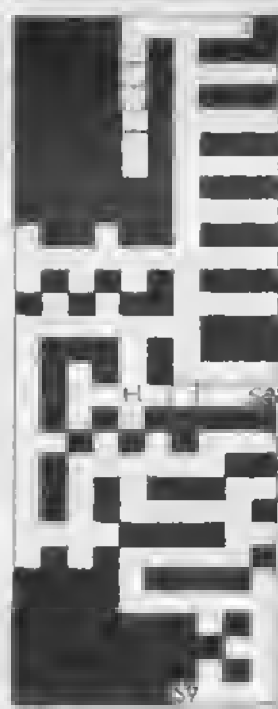
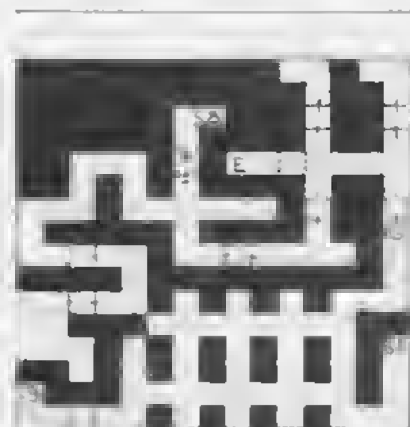
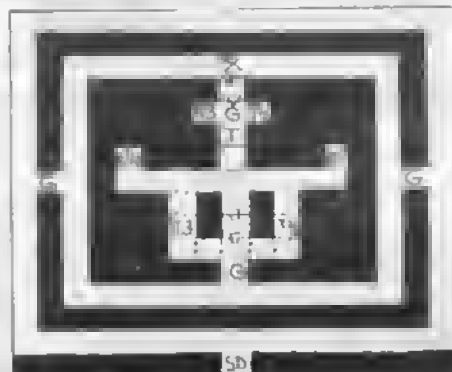
LEVEL 3



LEVEL 4



TOP LEVEL



## GARTH

- E - ENTRANCE/EXIT
- S1, S2, ... - STAIRS
- G - GUARDS
- H - GARTHIAN CHIEFTAIN
- , □ - DOOR
- , □ - LOCKED DOOR
- ! - ILLUSION WALL
- ← - ONE WAY PATH
- S - SPINNER

# Vermeer



egy kis zsebpénzt egy havonál (400-2500 OM).

**AUFENHALT:** Szabadságra megyünk. Ezt követően meg kell adnunk az időtartamot napokban. Aukciós városban megszabad a szabadság azon a napon, amikor az aukció van. Amennyiben egyszerre több van, ugyanazok aukciós városban szabadságon, akkor csak az első ember szabadsága szakad meg, de mindannyian részt vesz az árverésen.



**BANK** (mindenhol)  
**RECOERIEIEN - roszványak.** Bal oldalt láthatjuk az aktuális ártízyamal részvényenként, **ANKAUF**-tal tudunk vásárolni, **VERKAUF**-tal eladni, **ÖFFNEN**-nel a teljes vásárolt mennyiséget kérdezheljük le, itt is az **AUSGANG**-gal tudunk kilépni

**DOLLAR:** Az ártíyem szintén bal oldalon látható. Az üzletelős mint a részvényeknél. Nem nagyon használható a dollár bíznsz.

**KREDITE:** Kölcscsén törlesztése/felvétele  
**TILGEN - törlesztés**  
**AUFNEHMEN - pénzfelvétel**  
Felvenni max. 32000.-ot lehet. Bal oldalon a tartézésünk látható.

**MARKT** (csak London, New York)  
**VERKAUF**-tal tudjuk eladni a megtermelt és elküldött terményt a bal oldali ártíyamen, csak értékesítő városokban **ANKAUF**-tal pedig terményt vásárolhatunk a vétéshöz, csak termelő városokban **TRANSPORT**-tal tudjuk továbbküldeni a cuccot valamelyik értékesítő városba. A **TERMINE** segítségével megnezheljük a két értékesítő városban lévő készletünket, illetve a szállítási szerződéseket adatlait (határidő, mennyiség stb.)

**AUKTION** (csak aukciós városokban)  
Aukció napján ellndul az árverés, melyben mindenki részt vesz, aki a városban tartézkodik, továbbá egy **VICO** nevű törzstag is. A licit azrasával emelkedik. A licitálás úgy megy, hogy megnyomjuk a tűzgombot. Ekkor a kép ara egy eszréssel lejjebb ugrik, de a kép a miénk. Olyan is lehetséges, hogy több játékos (**VICO**) verseng a képet. Ilyenkor nem mindegy, hogy mikor nyomjuk meg a tűzgombot. A piros sav, amely a kalapácslendítő kezét ímitálja, többször kezd újra. Az első az első játékos, a második a második stb. az utolsó **VICO**-é. Ahhoz, hogy a kép a miénk legyen a kalapácsnak 3-szor kell asztalt érnie, vagyis a sávnak 3-szor kell vöglátnia... Licitálni „hitelbe” is lehet. A **RETURN**-el tudjuk névelni az eszégeket. A **GEBOT VON** (név) mutatja az aktuális ajánlatot. Ha megvettük, mehelünk a következé menübe.

Nem aukciós napon a következő 3 árverés időpontját tudjuk megnezni, és azt, hogy milyen mázelményt kínálnak eladásra. Pontosabban a leltő nevét láthatjuk. Ha több leltemény van egymás alatt, akkor valamelyen hamis (általunk megvett) kép eladásának időpontja is megjelenik. Ha árverésen akarunk résztvenni, akkor ide clickelünk és megjelenik az irányér.

Nes a változatosság kedvéért ebben a hónapban sem maradtok stratégiáit program leírása nélkül. Akiknek Amigájuk vagy PC-jük van és szeretik a stratégiáit stufákat, azok mindjárt továbblapozhatnak a **Oleco**-váry leírásához, mivel a **Vermeer** ismételint aszerint csak C64-en leledzik az **ARIOLASOFT** jövőtéből. A program német nyelvű (akkor én el is mondom rágyújtani — **CoVboy**).

A betöltés (no meg a **HOTLINE** intro) után megcsodálhatjuk a címképernyőt, melyről egy **ISAURA**-szerűség kacsint ránk. A **'SPACE'** megnyomása után az első kérdés az, hogy akarunk-e kimentett állást letölteni vagy nem.

**JÁ.** Igen, ez esetben be kell írunk a kimentett állás nevét

**NEIN:** nem, az esetben továbblepünk.

Továbbblépve a játékosok számát állíthatjuk be (2-4). Ppertszo lehetőség van arra is, hogy egyedül játsszunk, de úgy nincs ellenelünk, így az amolyan bemelegítéstéle játék lesz. Négy játékosnál viszont olyan lassú, hogy élvezhetetlen. Kézetben 50000 Márka zsebpénzzel rendelkezünk, amit jól meg kell sokorozni, hogy szép leltményeket vásároljunk.

Ezt követően a lómenü tárul a játékos elé. A lómenü más és más attól lüggően, hogy termelő, aukciós vagy értékesítő városban vagyunk éppen. Pl. a két értékesítő város (London, New York) egyben aukciós város is. Szóval a kezdeti lelkesedést egyből letörri az olónk táruló érthetetlen táblázat. Ez (sajnos) minden hónap elején megjelenik, és az árak stb. változásairól lntermál. Felül 1917. decemberét olvashatjuk, vagyis ki

súthatjuk, hogy 1918. január 1. van (amit egyébként a tűzgomb vagy a **'RETURN'** megnyomása után ki is ír a leltő sorba). Baloldalon a társaságok nevét és a részvények értékét olvashatjuk (márkában). Jobb oldalon a terményeket és árakat (szintén márkában) láthatjuk.

Alul 3 szó jelenik meg, mellettük 3 értéket is leltedezhatunk: az **INFLATION** az inflációt mutatja %-ban, ezt a gép negatívban vagy pozitívban mérí és **RND**-vel variálja. A **ZINSSATZ** a havi kamat értékét mutatja %-ban. Ez is ológgé **RND**-szerűen változik. Legutol a **DOLLAR** felirat azt mutatja, hogy t. jelenleg hány márka. Most megnyomhatjuk a tűzgombot, vagy a **'RETURN'**-t

**REISEN: Utazás** (mindenhol)

Városai manü

Rendelkezésünkre áll: Berlin, Párizs, Amsterdam, Lisszabon, London, Ankara, Bombay, Colombo, Mambasa, Duala, Abidjan, Rio, Bogota, Guatemala, Mexikó, New York, Richmond és St Louis

Ebből a menüből tudunk mozogni a játékban. Ráclickelünk a kívánt helyre, akkor alul megjelenik a pénz mennyisége, amennyit az utazásra költünk. Ha ugyanarra a városba utaznánk, mint ahol vagyunk, akkor várakozni tudunk a beállított ideig. Ugyanazt eredményezi a városok alatt lévő **AUFENTHALT** pont is. Használni akkor kell, ha egy árverésre várunk vagy hasonló dolgot ehatunk megvárni. Lásd: később. Az **AUSGANG** minden esetben a menüből való kilépést jelzi.

Ha utazgatni akarunk, akkor kívátszadjuk a célállomást (nincs mellette rembusz jel), ha nincs az utazáshoz elagendő pénzünk, akkor felajánlja az ittanózkodást, ami **JÁ** esetén 14 napos lesz, és a leltárataker kapunk



**GYÜJTEMÉNY (EUKCIÓS VÁROSOKBAN)**

Ez a mi kedves házi kaptárunk. Fent sok stílus mellett egy szám mutatja, hogy miről mennyi van. Mármost festményekből Nyolc lányból van, ezek mind egyike 5-5 kép tartozik, vagyis összesen 40. Ami számunkra érdekes az, hogy megvizsgáljuk az új képünket. Ez a legelső ponttal lehetséges. **NEUERWERBUNGEN** Újabb menü következik a **GUTACHTEN** ponttal nézhetjük meg az új szerzeményt. Gyakorlatilag ez a szakértői vizsgálata. Ha az **ECHTER VIGO VERMEER** üzenetet kapjuk, a kép hamis. Ha **ORIGINAL** kiírás van a szövegablakban a kép valódi. Előbbi esetben a **VERKAUF**-ot tudjuk eladni ha valódi a kép az **EINORDEN**-et lehet „besorozni”, vagy inkább eltenni a képet. Mind a negyven képhez van egy hamisítványa is. Ha mindkettő előkerül, akkor a hamisat elkobozzák, és a pénzünknek annyi. Néha (általában újabb) szoktak képeket sorsolgatni, és néha (teljesen véletlenül) mindig valamelyik játékos nyeri (különösen esélyes az 1. játékos, ugyanis szinte mindig ő nyeri).

**ÜBERSICHT - áttekintés**

Átaphelyzetben a **MARKT/TERMINE** menüt mutatja.

**SPEICHERN**. Játékállás kimentése. Lemezre ment (a kazettás verzió itt kikapad). Egy mentéshez 28 bit szükséges. Kiválasztása után a gép megkérdi, hogy komolyan gondoljuk-e a dolgot. Igentől válasz esetén már pótyóghatjuk is be az állás nevét.

**PLANTAGEN**: Az ültetvényeink adatait tartalmazza **LAND** - melyik város környékén van a föld; **ANBAU/FLÄCHE** - az 1., 2. és a 3. parcellán mit termesztünk; **ARBEIT** - hány munkás dolgozik; **LOHN** - a fizetések mértéke; Alul a **GESAMT-FLÄCHE** mögötti szám mutatja, hogy hány hektár földünk van.

**AUKTIONEN**. Ugyanaz, mint felfebb, csak ezt akkor használjuk, ha egy ültetvényen vagyunk, és nem tudjuk, hol lesz a következő árverés (vagy átverés?).



Nos ennyi az európai városok menüjéről. A képernyő a déli városokban kicsit más, mint Európában. A pénz ablaka alatt lévő ablakban a maximum 3 ültetvényünkről olvashatunk adatokat. A szám megmutatja, hogy hány hektáros a parcella, mellette pedig megjelenik, hogy mi terem rajta. (Ha a parcella 0 hektáros, akkor e „termény” neve **WEIDE**, vagyis legelő). A bal első sarakban egy nagy kijelző található. Felső sorát arról szólunk, hogy most járunk itt először / x napja jártunk itt utoljára. A következő sorokban arról regél, hogy miről mennyi termett az utóbbi látogatásunk óta, vagy nem termett semmi (**KEINE ERNTE**). Végül az **ARBEITER** szó mellett olvashatjuk, hány munkásunk van, alatta pedig azt, hogy hány márkát kellett nekik kifizetni a legutóbbi látogatásunk óta.

**AZ ÜLTETVÉNY főmenü**

**REISEN** - ugyanaz, mint az előbb **BANK** - lozso **MARKT** - annyi a változás, hogy most venni tudunk terményt (**ANKAUF**), viszont

jeval dragabban mint ahogy azt el tudjuk adni.

**PLANTAGE** - Ez egy teljesen új menüpont, az **AUKTION** helyére pakoltak be. Itt tudunk földet venni (**LANDKAUF**). Ekkor három egyseges területet képezhetünk. Tudunk földet beültetni (**ANBAU**), magyarázati, és össze tudjuk vonni az ültetvényeinket. (**LANDREFORM**).

Összevonás után üres, azaz bevetetlen lesz a teljes ültetvény vagy annak részait a **LANDVERKAUF** ponttal tudjuk eladni. Ha a **LANDKAUF**-nál már meglevő parcellához vásárolunk földet, és van meg olyan magunk, mint amilyen a parcellán terem, akkor a gép automatikusan beülteti az újonnan vett hektárt is. Ha földet adunk el, vagy úgy **LANDREFORM**-álunk, hogy már be van vetve a föld, akkor a növényírtás eredményeképpen megjelenik a növényzet 70 %-a a reklárban. A felül található táblázat sok érdekes infót takar. Az első 3 sor ugyanaz, mint a főképernyőn a pénz alatti ablak. A **LANDPREIS** a föld hektáronkénti ára. Ez a szabadonlévő területek csökkenésével fokozatosan nő, így lehetséges, hogy az első hektárt 150 DM-ért, az utolsót pedig 1500-ért vesszük meg.

**ARBEITER**

**Munkások (termelő városokban)**. Ez a menüpont is új, a **SAMMLUNG** helyén található. Kiválasztásával egy nagy táblázat és egy almenü tárul a szemünk elé.

A táblázat felső részén (**PLANT 1**) olvashatjuk le a földünk adatait.

**FLÄCHE**: hány hektáron mit termelnek **ERNTE**: mennyit termelt a parcella a legutóbbi látogatás óta

**PRO HA**: a termőterület és a termés aránya %-ban

Az első táblázatrészt a munkásokról szól. Mivel egy város környékén egyszerre több játékos is vehet földet, a maximális 500 munkást meg kell osztani. Az **ARBEITER** szó alatt található meg, kiknek hány munkása van. Az **ABWERBEPREMIE** szó alatt azt olvashatjuk, hogy mennyit kell leperkálni egy adott munkásért, ha el akarjuk csábítani (ld. később).

Az almenü a következő:

**EINSTELLEN** - munkásfelvétel (minden városban max. 500 lehet)

**ENTLASSEN** - munkás elbocsátása (minden elbocsátott munkás után koponyánként 10 Márkát kell perkálni)

**LOHNHÖHE** - itt állítható be a fizetés (a napibér emelhető/csökkenthető). Alul, a táblázat alatt olvashatjuk le a **TARIF-LOHN** (követelés) és a **TAGESLOHN** (napibér) értékét. Ha a munkások többet követelnek, mint amennyi a napibérük, akkor távirat érzéki a követelésről. Ha nem fogadjuk el, akkor rövid úton távozik mindenki, szóval érdemes elfogadni...

**ABWERBEN** - Elcsábítás. Átvahatunk embereket a másik játékosról. Ezért egy napibér 90-szeresét kell fizetni. Így tönkre is vágható az ellenfél, ha egy szállításra termel. Fura módon a kifizetett összeget nem az ellenfél kapja meg, hanem öltözik.

**ÜBERSICHT** - mint felfebb.

Először Londonban kezdünk 50 ronggyal, a nevek beírásának sorrendjében. Kezddőlott érdemes egymás között megegyezni, hogy korlátozzuk-e a játék adta lehetőségeket vagy sem (ez egyenértékű a kibabrálassal). A Bankban rögtön lel is vehetjük a 32 arat. Azután elmegyünk valahova ültetgetni. Valamelyik termelő városban vagyunk egy kisebb földet és vessük be. Nos, a **TABAK** (dohány) biznissz a legjobb. Javasoljuk **ANKARA**-t és **RICHMOND**-ot. Vegyünk 50 egység **TABAK**-ot és 50 hold földet. Vegyük fel mind az 500 munkást és várjunk 14 napot. A termést küldjük el a legközelebbi nagyvárosba, **LONDON** vagy

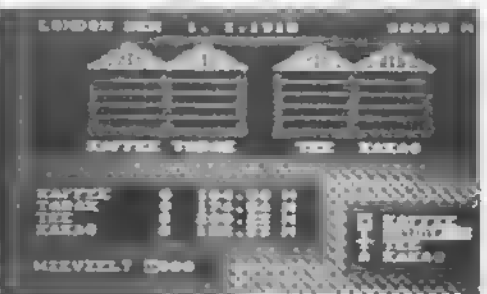
**NEW YORK**, és adjuk el. Menjunk vissza és vagyunk még földet majd azt is utassuk be. Ez így megy addig, amíg nem lesz teljesen a miénk az ültetvény.

Feltétlenül számítsunk rá, hogy termés csak 2 hét után van, ki kell fizetnünk a munkások bérét, a szállítás és a visszatérzés költségét is.

A termelési értékek azonos feltételek mellett a következőképpen alakulnak: dohány — 200 %, tea — 130 %, kávé — 112 %, kakaó — 100 %.

PI 10 egységnyi területen 100 munkás 30 nap alatt 38 kávét, 68 dohányt, 44 teát és 34 kakaót termel, persze csak azokban a városokban, ahol az adott növényi érdemes termeszteni.

Az egy területre jutó munkások optimális száma tíz, azaz 50 egységnél nagyobb területen érdemes a teljes munkásszámmal (500), 50 területegység alatt pedig egy egységre 10 munkást foglalkoztatni.



**A játék üzenetei**

**a) Történelmi üzenetek**

- Általában dátumhoz kötődnek és tájékoztató jellegűek.
  - WILSON...** - W. kihirdeti a 14 pontot
  - WESTOFFENSIVE...** - azt épp áttelejtették
  - ZUSAMMENBRUCH...** - összeomlott a német nyugati front
  - REVOLUTION...** - forradalom, II. Wilhelm lemond
  - SPARTAKUSAUFSTAND...** - Szpartakusz felkelése Berlinben (?)
  - ERSTER...** - az első síkvas átrepülés az Atlanti-óceán felett
  - GESETZ...** - az alkoholtörvény USA-ban
  - WEIMARER...** - a weimar-i alkotmány
  - SYRISCHER...** - a szíriai kongresszus kihirdeti a függetlenséget
  - KAPP-PUTSCH...** - a K.P. megbukott
  - VII.OLYMPIADE...** - az antwerpeni VII. olimpia
  - ERSTE SALZBURGER...** - az 1. salzburgi lesztvál
  - RESA KAHN...** - R.K. megbuktatja a perzsa uralkodót
  - AUFSTAND RUSSISCHER...** - az orosz matrózok felkelése
  - ENRICO CARLISO...** - E.C. meghalt Nápolyban
  - PEN-CLUB...** - A P.C.-t megalapították Londonban
  - IN BERLIN...** - bemutatták az első hangostilmet Berlinben
  - MUSSOLINI...** - M-t miniszterelnökké választják
  - GRAB...** - G. megtalálja Tutankhamon maradványait
  - UDSSR...** - valami órált megalapította a CCCP-t
  - RUHRBESETZUNG...** - a Ruhr-vidék elfoglalása
  - PHYSIKER...** - a müncheni fizikusok a röntgent próbálják hasznosítani
  - Biztos van még tovább is, de nem sok kedvünk volt napokig várni, hogy újabb hírek jelenjenek meg a képernyőn.
- b) Pénzt kapunk**
- Ez lehet pl. lottónyeremény, ajándék, örökség stb., általában 8000-25000 DM közötti összeg.
- EIN FREUND...** - egy haver küldött pénzt

ERBSCHAFT FÜR... - öröksegy  
GEWINNAUSSCHÜTTUNG... - nyere-  
meny szakadt a nyakunkba  
LOTTERIEGEWINN FÜR... - lottónyere-  
mény  
SCHENKUNG FÜR... - küldemény  
STEUERRÜCKZAHLUNG FÜR... - valaki  
viszafizette a kölcsönt  
WETTGEWINN FÜR... - nyeremény

### c) Probléma van a városban

Lehet zavargás (pl. UNRUHEN IN...), en-  
nek nincs következménye.

Sztrájk (STRIKEN IN...) esetén áll a ter-  
melés, mivel a munkások automatice-  
kírúgják megukat... viszont a föld meg-  
van, így újra felvehetünk munkásokat  
(odaérkezéskor nem kell bért fizetni).

Elpusztulhat vetés, pl. sáskajárás (UN-  
WETTER IN...) pusztíthat, így leállhat a  
termelés. A munkások maradnak, de  
újra kell vetni.

Valami szabotázsakció, vagy elemi kár  
következtében megsemmisülhet az ü-  
ltetvény.

AUFSTAND IN... - felkelés

ERDBEBEN IN... - földrendés

FLACHENBRAND IN... - tűzvész

REVOLUTION IN... - forradalom

PUTSCH IN... - puccs

A munkások ekkor is maradnak, de új  
földet vehetünk, és újra vethetünk.

### d) Infláció előrejelzése

Pl. kilírja, hogy INFLATIONSBERUHI-  
GUNG, vagyis az infláció nyugszik, nem  
nő.

### e) Bérkövetelés

Pl. ha egy várost úgy hagyunk el, hogy a  
bérkövetelés magasabb, mint a fizetés.  
akkor a program elutazaskor rákérdez,  
hogy megadjuk-e a magasabb bért? Cel-  
szerű 'JA'-t választani!

### f) Üzleti megrendelések

Akkor jelenlétezik, ha egy termelővárosba  
utazunk, és egy értékesítő város előző  
szerződése lejárt. Ekkor meg fogja adni,  
hogy milyen terményt, milyen határidőre,  
milyen áron vesz át (az ár mindig a pillá-  
natnyi vételi ár, ami az eladási ár 180 %  
a, a határidő pedig 1-5 hónap). Minden-  
kit végig fog kérdezni, hogy akar-e szállí-  
tó lenni, s ha igen, akkor mennyi ter-  
mény leszállítását vállalja. Más dolgunk  
nem lesz, mint az adott mennyiséget az  
adott város rektárába küldeni. Ha nem  
teljesítjük, akkor a szerződés összegének  
25 %-át nekünk kell büntetésként fizetni!

### g) Teljesítések, büntetések

Üzleti szerződések lejáratakor jelzi ki.

### h) Szabadság

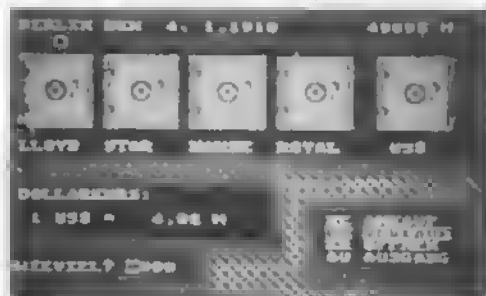
Általában akkor jön be, amikor éppen  
nem kellene (21-31 nap).

### i) Nyereménykép sorozása

Minden év végén kisorsolnak egy képet  
(NEUJAHRTOBOLA) a játékosok kö-  
zött (ez mindig eredeti).

A játék végén az nyar, akinek több lestmé-  
nye van. Ha belebuknánk a vállalkozásba,  
ajánlhatunk egy ésszerű tippet: Küldjünk  
el min. 200-300 TABAK-ot, vagy TEE-t a

rendeltetési helyre (TERMINE). így ha —  
50000 felett lenne a tartozás, ne adjuk el az  
ültetvényt, hanem várjunk arra, hogy  
ugyanoda még egyszer legyen VALLALAS.

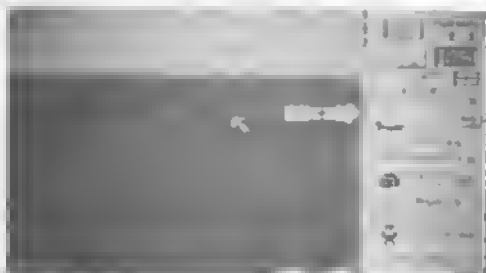
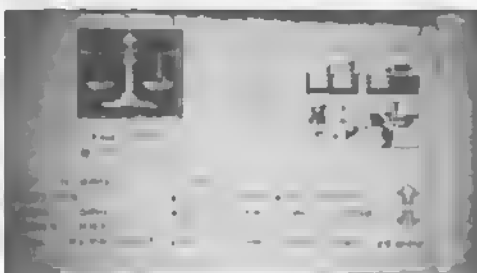


Huh hát annyi lett volna a VERMEER.  
Ugye nem is olyan bonyolult. A szerzők a  
TRANSWORLD-hoz hasonlóan itt is spor-  
tot üzték a menürendszerek elbonyolításá-  
ból. Ebben a játékban még a menü is me-  
nőbből tudjuk kiválasztani. Nem maradt más  
hátra, mint hogy köszönetünket lejazzuk ki  
három lelkes CoV olvasónak, navszerint  
Paksi Gábornak Székesfehérvérra, Várhe-  
lyi Balázsnak, Gödöllőre és végül Belogh  
Miklósnak (művészneven SV Matias), Ba-  
jára, akik beküldött tippjeikkel segítettek  
ame sokak által kért program leírásának el-  
készítését. SV Matiasnak külön is köszön-  
jük a mellékelt táblázat elkészítését, sokat  
segített vele.

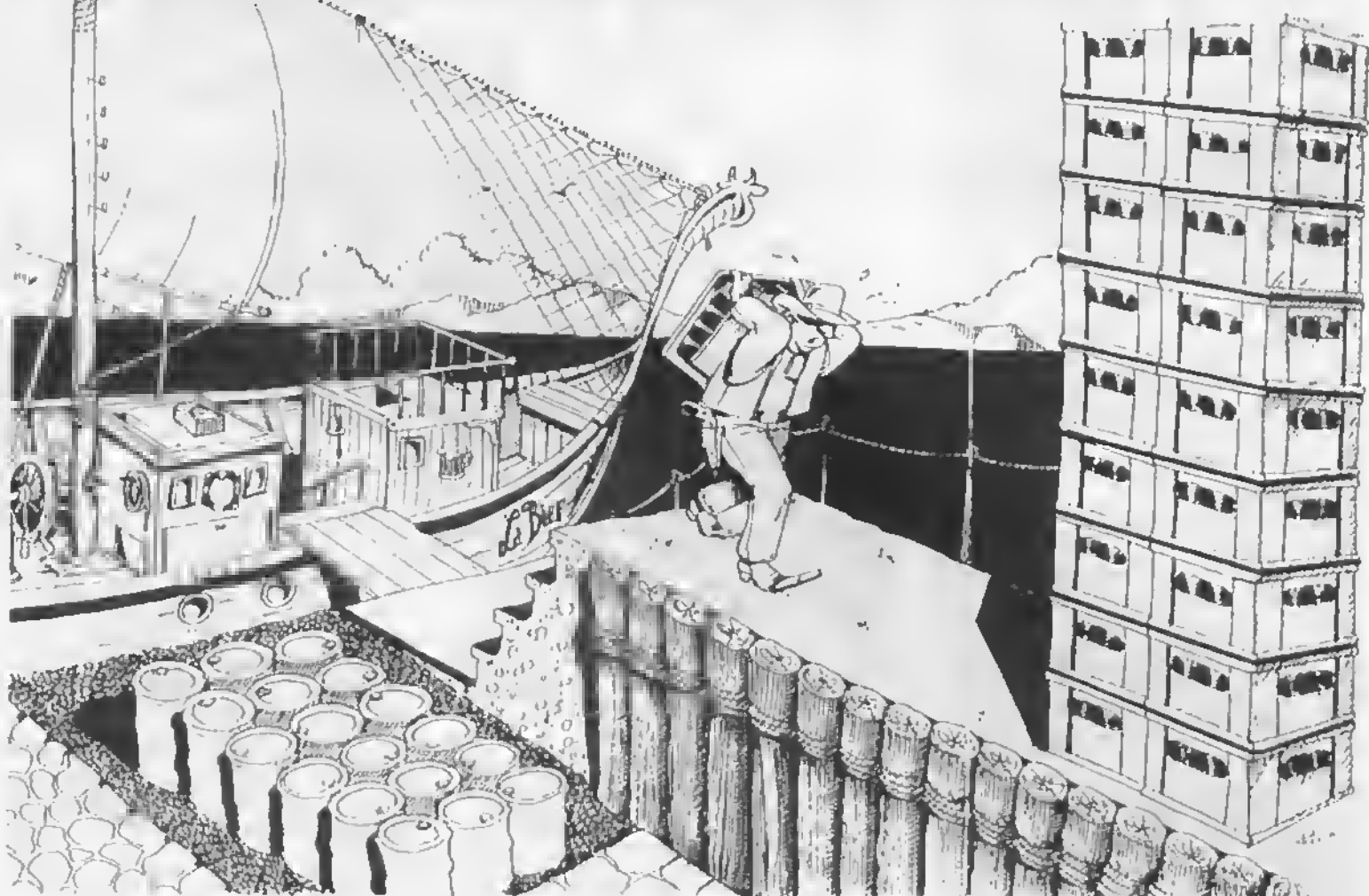
Utazási táblázat (napokban) és a termelési adatok

	Berlin	Paris	Amsterdam	Lissabon	London	Ankara	Bombay	Colombo	Mombasa	Duala	Abidjan	Rio	Bogota	Guatemala	Mexico	New York	Richmond	St. Louis	Kafee	Tabak	Tee	Kakao
Berlin	X	2	1	6	3	5																
Paris	2	X	1	3	2	7																
Amsterdam	1	1	X	4	2	6	15	18	14	11	11	19	19	21	22	16						
Lissabon	6	3	4	X	4	8	17	18	12	8	7	14	14	16	18	12						
London	3	2	2	4	X	8	17	19	14	11	10	18	17	19	20	13						
Ankara	5	7	6	8	8	X	9	11	9	9	10	20	22	24	26	20						
Bombay			15	17	17	9	X	2	8	13	16	24	28	32	33	29						
Colombo			18	18	19	11	2	X	8	13	16	24	29	32	34	30						
Mombasa			14	12	14	9	8	8	X	6	8	16	21	25	27	23						
Duala			11	8	11	9	13	13	6	X	3	11	16	19	20	17						
Abidjan			11	7	10	10	16	16	8	3	X	9	12	16	18	15						
Rio			19	14	18	20	24	24	16	11	9	X	7	12	14	14						
Bogota			19	14	17	22	28	29	21	16	12	7	X	4	6	9						
Guatemala			21	16	19	24	32	32	25	19	16	12	4	X	2	7						
Mexico			22	18	20	26	33	34	27	20	18	14	6	2	X	7						
New York			16	12	13	20	29	30	23	17	15	14	9	7	7	X	2	4				
Richmond																	2	X	2			
St. Louis																	4	2	X			

## Képek a DISCOVERY c. programból:



# DISCOVERY



Az angol *Impressions* már jónéhány évvel ezelőtti stratégiát játékokra specializálta magát. Az Újvilág felfedezésének 500. évfordulója alkalmából azonban abbahagyták, az egy kaptalára készült dömpinget, aminek utolsó tagja a *Charge of the light brigade* volt. A *Discovery* már egy új szisztemával készült, amit ha nagyon hasonlítgini akarunk, akkor a *Powermonger* és a *Pirates* keverékének tűnik. A játéknak egyébként annyi köze van *Columbus*hoz, hogy bizonyos időközönként digitizált képek kíséretében infókat kapunk a legendás úrmerről, illetve útjairól. Ja, C64-es verzió nincs, nem is volt és valószínűleg nem is lesz. Amígán és PC-n viszont ráér 1 lemeze.

A nyelv kiválasztása után származási helyünket (*country*) jelölhetjük ki. A legtöbb ország neve nem jelölhet nehézséget, a *prussian* peros, a *colonial* gyarmati. Az utána következő menüben leendő emberünk színét határozhatjuk meg. Ezután a meghódításra váró világ következik. Itt Amerika mellett még öt kitálalt földrész választható, majd a játék típusát adhatjuk meg: szabadverseny, eldorádó, pénzverseny, földvarseny. Túl nagy különbség nincs egyik között sem, az első kétőben meg kell keseritőnünk vetélytársaink életét a siker érdekében, az utolsó kétőben csak a pénz-, illetve földszerzésre kell törekednünk.

A nehézségi fok beállítása után végre elkezdődik a játék, ahol mindjárt a két óceán köpe táruul szemünk elé. A bal felső sarokban a kurzor jelenlegi koordinátáit láthatjuk, amelynek nincs sok értelme, kivéve, ha

valaki meg akarja jegyezni, hogy mondjuk X 1116 és Y 2867-es koordinátán van egy város

A jobb felső sarok már érdekesebb: öt lkont láthatunk. Az első egy *pergament*, egyelőre nem érdekes. Egyfajta napló, amelyen minden fontosabb esemény bejegyzésre kerül. Bal oldalon a naplóban a történet előzőelő ország zászlaja található, mellette a dátum és a hajó neve (később városé), ezalatt az esemény. Ezek a következők lehetnek:

**Ship dispatched** — Hajó útnak bocsátva. Ez a legelső bejegyzés.

**Port founded** — kikötő találva. Nyilván az a legjobb, ha a mi zászlónk mellett olvasható, hiszen akkor már előnyökkel indulunk a többiekkel szemben. Ilyenkor a hajó eltűnik és annak neve helyett a település neve látható.

**Natives attacking** — bennszülöttek lémadnak, nem olyan nagyon jó hír. A bennszülöttek egyébként sárgaruhás, kétlábú élőlények, akik hosszú csopban hordják hajukat (jó, én eddig azt hittem azok a Kőztiszasági hivatal emberei — CoVboy)

**Warehouse needed** — kéne má' egy raktár. Akkor írja ki, amikor sok alapanyag (fa, kő stb.) összegyűlt (telepeseink a kikötőket automatikusan elkezdnek dolgozni), és már nem fér a kikötőbe. Az építkezésről majd később.

**Port expanding** — bővül a kikötő. Építkezésről írja ki.

**Port attached** — kikötő magtómadva. Az egyébként jóindulatú ellenfelek néha úgy döntenek, hogy megszabadtanak minket

néhány telepéstől. Ilyenkor erőd létesítése ajánlott.

**Port failed** — kikötő beluccsolt. Ha sokérg nem nézünk egy település felé, akkor a lakók elhanyagoltnak érzik magukat és eltűnnek a föld színéről.

**Port captured** — kikötő foglyul ejtve. A támadás következménye, ha nem teszünk ellene semmit.

**XY gave up the New World** — xy ország feladta az Újvilágot. Ha rászállunk egy ország városaira és hajóira (a *la Pirates*), akkor remélhetőleg rövidesen ezt olvashatjuk. Attól kezdve ők már nem zavar-nak bennünket.

**XY sold goods in the old world** — xy hajó eladott javakat a régi világban. Ez gyakorlatilag a játék célja (és az, hogy a többieket moggátoljuk ebben). Ehhez azonban új hajót kell építenünk a telepeseikkel, vagy a régi világból küldeni egyet.

**Ship sunk** — hajó elsüllyedt. Szomorú esemény, főleg, ha veünk történik.

Jézusom, még csak az első lkonál tartunk?! Mi lesz ebből? A második lkon néhány aranyérme társaságában a **BANK** feliratot ábrázolja. Rácléckelve a bankban lévő pénzüket láthatjuk (kezdetben 4000 font), a kiadásokat, a felvett kölcsönt, az érdeketiséget százalékban, és a hónaponkénti visszafizetés összegét. Emellett két nyíllal tudunk kölcsönt felvenni (*borrow money*), és visszafizetni (*pay back money*). A legnagyobb felvehető összeg 5000 font. Fölül még négy lkont láthatunk, az első (érmék) a számlánk állását mutatja: *Purchase* — vétel (gyárak, raktárak stb.), *Interest* — érdek, *Overheads* — üzemi költség (gyárak,





# Might and Magic®

## CLOUDS OF

# XEEN



Isten segédelmével a Might & Magic IV leírás folytatását közelíthetjük, természetesen leírásokban, ami teljes is lesz, ha majd egyszer belezajdózik... Kb a CoV 38-ban váltunk át a következő részre, a Xeen Sötét Oldalára (Dark Side of Xeen). Hogy miért is az a neve a következő résznek, azt a végére megírtuk, de addig is előrebocsátjuk, hogy a Might & Magic sorozatból az a (jelenleg mindössze) két rész folytatásos csak, s a Dark Side-nál már 20. szintként kezdjük, mivel abban a részben a felső határ a 20. Ezért sem pontos a Might And Magic IV., illetve Might And Magic V. elnevezés, de az egyszerűbb megkülönböztetés végett nevezünk átké inkább így. A múltkor a varázslatoknál nem tudtuk, mi is az a BEASTMASTER, s azt is említettük, hogy sáhol sem lehet megvenni. Nas, ez nem igaz. Egy új várost is lefedeztünk, Shangil-La névvel. Ez a BLISTERING HEIGHTS-nak egy észpártusa, de aajnas itt nem található TRAINING HALL. Tehát ez a legcoolabb place az egész portészekben, s ha valaki telepört nélkül akar ide bejanni az jobb ha felkészül pár DEMON-ra és néhány DEVIL jeges lehelletóra, aki lávazásia akar minket kéni. Igaz, itt van egy lehetőség a 21. szint aláérésére, de csak akkor ha már alótté almentünk hűszig. Tudnillik ha az itt lévő kútba valaki beleiszik, az egy szintnyit ugrik. Sőt, erről jut eszünkbe ha valaki megkapja a MASTER OF GOLEMS címet, annak is adnak egy ingyen szintet. Tehát 22. szint. Tévedni ambori dolog. Felhívjuk a figyelmüket a kallemes TELEPORT varázslatra, mert igen csak sokszor lesz rá szükség pénzkímélés céljából (is). Beszározható minden nagyobb AFÉSZ torakaton. A játéknak érdekessége még, hogy ha egyszer elmentünk a végére, akkor az END-SEO-at bármikor megtekinthetjük, mert egy új menüpont (VIEW ENDOAME) jelenik meg az előjón.

A folytatás valószínűségét igazolja az is, hogy nem minden szótát szótlok el a játékban. Deikaton a lanya, a Dragon Tower, egy dungan és a déli szlinx-hoz csak az után lehet hozzájutni, miután megjártuk a sötét oldalt is. A sötét oldalra pedig a kis üreges piramisokon keresztül vagy Shangil-La-ból lehet aljutni, de csak ha a haldak megfelelően állnak. Az pedig egy egyszerű tanácsa szerint csak akkor fog bekövetkezni, ha kőszon állunk rá. Mi minden hozzálérhető helyet kibogarásztunk már, arra a következőre jutattunk (amit megerősít még a kimentatt állás holymegjölő koordinátáinak kinézete, és több speciálisan erre a oldalatra képzett sörösüveg is), hogy majd next time.

Folytassuk hát. Kezdjük a kisebb melléküldetésekkal.

- Valószínűleg sokan észrevették, hogy a játékban vannak kis STONEHENGE-ek, s mindegyikben egy-egy diuida, akik mindig valami hasonlóan nagy ökörségie kéne meg minket, hogy hozzuk el neki a Tél Utolsó Hópályhót, hogy elkezdhesse a tavaszt, a Tavasz Utolsó Esőceppét, hogy elkezdhesse a nyarat, a Nyár Utolsó Virágiát, hogy elkezdhesse az őszet, huhh! Kezdjük a tavaszival, menjünk el a lólihoz, ott vegyük le a lóli diuida adta hópályhót, vigyük el a tavasz-druidához, az odaadja a Tavasz Utolsó Esőceppét, stb, stb. Ha egy egész évet végigvittünk (tehát mind a 4 évszak megvan), akkor az utolsó diuida, akihez el kell volami vinnünk, csaróbe szalgélateinkért megszabadít minket a természetellenes öregedéstől, ám a kőrt újrakazd, úgyhogy bármikor lehalás-gunk von a folytatásia.
- Ario, egy tanonc varázsló, apukája halálát akarja megbosszulni. Ehhez be kell mennünk Basanji várába, s ott kiintani az összes varázslodot és

farhaszember szolgáikat, telkapni egy SCROLL OF INSIGHT nevű tekercset és visszamenni Arre-hoz, aki cserebe odaadja az északi szlinx amulettjét Bent a várban a lakások DISEASE-zelnek, a varázslók meg nagyon szívesen használják a FIREBALL varázslatot, jobb ha lakozunk amiatt egy PROTECTION FROM FIRE-1. A lővarázsló nehezebb eset, mert majdnem láthatatlan és inkább közelről támad, ami azért is baj, mert az nem tűzalópú. Több mástajta sciollocska is található, ám ezek közül csak kevés hasznos. A SCROLL OF DEPRESSION, WEAKNESS, INSANITY, CONFUSION, AGING a nevükben szereplő tulajdonságokkal ruházzák fel az olvasóját, így ezen kívül mindegyik ad 5000-5000 XP-t. A SCROLL OF INTELLECT, SPEED, PERSONALITY a nevükben megadott képességeket növelik, a SCROLL OF ELECTRICITY, MAGIC, FIRE pedig +10 az adott elem elleni védelemhez. Az északi szlinx amulettje pedig ahhoz kell, hogy az északibb szlinx beengedjen a testébe. A várban még szabadítsuk ki a rabokat is, mert az a 10,000 XP mindig jól jön, nem is szólv ariól, hogy az egyik megmandja a lejjebb jutáshoz szükséges jelszót, azaz 'THERE WOLF'.

- Carlawna, aki egy papnő, vissza szarolna szerezni a 'SCARAB OF IMAGING-et', amit mag régebben a GARGOYLE-ek lopítottak el. Igaz, ezért szép kis biztosítási díjat zsebelt be, s akkor mégjobban meghökkantunk, amikor kiderült, hogy GARGOYLE-bandája az ő megbízásából tett mindent, s teliholdkor még most is titkos tanácskázást tart a Fehérmajmokkal LOSANGELORG-ban, s minkat is így akart belekeverni a XXV. századi politikába. Mert ugye a GARGOYLE vezette Fehérmajmak bandája nem tudta, hogy Carlawna dupla hasznat akart húzni a robottalásból, hiszen utána láuszitana minket a bandára, s így is biztosítva Lo-loa utolmót Loangalorg-on. Mert tulajdonképpen Lo-loa a nővére, bár ezt Lo-loa nem tudja, mert kiskarukban alszakították őket egymástól, s Carlawna csak a kis zöld cipő egyik felének meglátása után jött rá. De azt sem tudja, hogy apjuk a gonosz Oartr Xeen, az élőholt yetilavag, kinak a lábnyma lányképét leköválték az 528/3. National Xeengraphics-ban. Ho Carlawnanak visszahoznánk a Scarab of Imaging-et (amit titokban szorolna lerendezni, a biztosító tudta nélkül, hogy a pénz is megmaradjon, pontasabban egy 1000, mert a másik felét velünk ossza meg), akkor megtalálna banno a térképét, ami az 528/3-as National Xeengraphics-hoz vezet, és a ténylegpen lelis-morné apja lábnymát jli. rajta van a családfelet képviselő SUPPERS OF ORAGON CONTROL +4, +8 vs JOCKEY EWINO). Ekkor márgében lenyelne a SCARAB OF IMAGING-et és lycontióttá válna, majd ingyen odaadja egy embarrunknak a MOONRAY varázslatot (utána 2000 aranyért). Na, kinek volt ismerős a Lo-loa és a Fehérmajmak bandája? Aki etlalta, abban az órámban rőszesülhet, hogy nem muszáj alolvasni a BUCK ROGERS II. leírást (ott volt a GARGOYLE nevű bandatónak is. Amúgy köszi, nincs sok bajunk, nem napoztunk még annyit).
- Danull a tündérke-király magkér minket, hogy szarozzunk vissza neki a varázspálcáját, mert a ganasz kis lopkadó SPRITE manócskák/tundibündik (vagy milyen nevet adjunk nekik) elrabolták, s azóta o kiáltságának biztonsága vőszélyben van, de még a környező ordokeket is tele-villámolják a KILLER SPRITE-ek.

Ennyi tört most bele, legközelebbi folytatjuk!

• HÁPI

# 64

## CSAK LEMEZRE!!!

ACID RUNNER — lode runner — 118  
 BEE — 52 — ügyességi — 205  
 BUNDESLIGA 2. — focimanager — 123  
 CORYA — kaland — 252  
 CYBORG 2900 — 3d akció — 136  
 DESTROYER — szimulátor — 1SD  
 DETONATORS — ügyességi — 228  
 DRIBBLING — foci — 230  
 EXAMINATION — kaland — 1SD  
 HOLIDAY COPS — akció — 102  
 JIMMI'S SUPER LEAG. — menedzser — 139  
 LENITIVE — lövöldözős — 222  
 MATCH OF THE DAY — foci — 154  
 McDONALD LAND — gyűjt. ügy. — 2SD  
 MEGA STARFORCE — Invaders — 1SD  
 MORIBUND — logikai — 1SD  
 NOBBY THE AARDVARK — maszk. ügyes. — 2SD  
 PILE UP — logikai — 220  
 PIPELINE RAT — labirintus — 103SD  
 PLIS — logikai — 141  
 PSYCHO CHAOS — ügyességi — 444  
 QUARX — logikai — 222  
 ROBBO — maszkálós — 110  
 SLEEPWALKER — ügy. akció — 2SD  
 SMASH — tenisz — 1SD  
 SPACE DUELL — lövöldözős — 1SD  
 SPACE QUIZ — vetélkedő (német) — 245  
 STONOPHOBIE — tetris — 189  
 SYSTEM — ládatoló — 280

## FELHASZNÁLÓI AJÁNLATUNK

3D CONSTR KIT — játékkészítő — 1SD  
 AMICA PAINT — rajzprg. — 1SD  
 ART STUDIO 2.0 — rajzprg. — 1SD  
 BEAT BOX CREATOR — zeneszerk. — 1SD  
 DEMO DEMON — demokészítő — 2SD  
 DISK DEVIL — user csg. — 2SD  
 GAME MAKER — játékkészítő — 2SD  
 GIGA PAINT — rajzprg. — 4SD  
 HOME VIDEO PRODUCER — felh. — 2SD  
 MINI OFFICE — rendszerező — 1SD  
 NEWSROOM — újs. szerk. — 6SD  
 PRINT FOX — grafikus szöve. szerk. — 2SD  
 ROCKMONITOR 5.3 — zeneszerk. — 1SD  
 SHOOT'EM UP CONSTR KIT — ját. kész. — 2SD  
 VIDEO FOX — videofellátó — 1SD

ULTIMA I. — kaland — 1SD

INGRID'S BACK — kaland — 2SD

SPIRIT OF ADVENTURE — kaland — 4SD

VERMEER — stratégiai — 154

*Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. A játékok neve után feltüntetjük azok hosszát is blokkban mérve. Egy lemezre 664 blokkot tudunk felvenni. Amelyik játék 1 vagy több lemezre tart, az elöl az elöl jelöltük. Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállítani!*



BACK TO THE FUTURE III. — akció — 1HD — EGA, VGA  
 BIG GAME FISHING — akció — 1HD — CGA, EGA, VGA  
 CADAVER — akció — 1HD — CGA, EGA, VGA  
 CONAN THE CIMMERIAN — kaland — 3HD — VGA  
 COOL WORLD — akció — 1HD — VGA  
 DEFENDER OF THE CROWN — stratégia — 1HD — CGA  
 DIZZY — FANTASY WORLD — akció — 1HD — C, E, V  
 ECO QUEST — kaland — 3HD — VGA  
 FREDDY PHARKAS — kaland — 2HD — VGA  
 GAMES — SUMMER EDITION — sport — 1HD — C, E, Her  
 GAZZA 2. — foci — 1HD — VGA  
 HEART OF CHINA — kaland — 6HD — VGA  
 HISTORY LINE 1914-18 — stratégia — 4HD — VGA  
 KGB — kaland — 3HD — VGA  
 LODERUNNER — akció — 1HD — VGA  
 MEGALOMANIA — stratégia — 1HD — CGA, EGA, VGA  
 NICKY BOOM — akció — 1HD — VGA  
 POWERMONGER — stratégia — 2HD — VGA  
 SECRET OF MONKEY ISLAND 2. — kaland — 6HD — VGA  
 STAR CONTROL 2. — űrhajós — 4HD — VGA  
 THE FIRST SAMURAI — akció — 1HD — VGA  
 TWILIGHT 2000 — kaland — 2HD — VGA  
 URIDIUM — akció — 1HD — CGA, EGA

## BIRDS OF PREY

— szimulátor — 1HD — CGA, EGA, VGA

## DISCOVERY

— stratégia — 1HD — CGA, EGA, VGA

## SPIRIT OF ADVENTURE

— kaland — 2HD — VGA

## MANIAC MANSION 2. (Day of Tentacles)

— kaland — 7HD — VGA

*Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. A lista alapján k lehet kalkulálni, hogy egy-egy adathordozóra mennyi program fér fel. 1.2 MB-os HD-s lemezekre másolunk, tehát ha a játék neve mellett csak az látható, hogy 5HD, az azt jelenti, hogy az adott játékot 5 db. HO-s lemeze tudjuk felvenni.*

# GAMES

# CENTER



### Megrendelési feltételek:

Először is azt eldöntenetek, hogy küldött adathordozóra kívánjátok-e felvetetni a kért programokat, vagy kért adathordozót. Ez nem mindegy, mert az utóbbi esetben picivel több pénzt kell feladni. A postaköltséget ugyanis nem építettük be a szolgáltatás árába.

A szolgáltatás díjtételét előre kérjük befizetni bármelyik postahivatalban rózsaszín postai utalványon, vagy OTP-ben az erre a célra rendszeresített csekkben. A címzett rovatba csak annyit kérünk feltüntetni: OTP, Budapest, XI. Irinyi J. u. 30. 1117. A feladó rovatba olvasható nevet és címet, a középso szelvény hátoldalára — a megjegyzés rovatba — pedig a számlaszámot:

**MNB 218-98426/45224-9.**

Ez a legfontosabb, mert ha ez nem szerepel a csekkben, akkor az OTP nem tudja, hogy melyik számúra könyvelje a pénzt és esetleg levelezgetni fog a feladóval (reklamációk esetében kérjük ne az OTP-t zavargassátok, ők úgysem fognak tudni segíteni!). A csekk hátoldalán mást nem kell feltüntetni, tehát a kért adathordozókat sem, és a kért programokat sem kérjük itt felsorolni!!!

**A szolgáltatás díjtételei (C64 csak lemezzel!!!):**

	másolás	adathordozó ára
PC (5.25" DS/HD)	150,- Ft/lemez	60,- Ft/db
C64 (5.25" DS/DD)	100,- Ft/lemezoldal	40,- Ft/db
Amiga (3.5" DS/DD)	100,- Ft/lemez	75,- Ft/db

Pl. C64-re 2 lemeznyi program és adathordozók megrendelése esetén:  $4 \times 100 + 2 \times 40 = 480,-$  Ft-ot kell elküldeni. Aki küld adathordozót, értelemszerűen csak a másolás díjtételét fizeti be!

Ha küldök adathordozót, lehetőleg úgy csomagoljátok be, hogy azt sértetlenül meg is kapjuk!

A megrendelés teljesítésének feltétele továbbá, hogy a megrendelésekkel egyidejűleg **KÜLDJÉTEK EGY 70,- Ft-os POSTABÉLYEGET**, ugyanis ezzel fogjuk ajánlott formában visszapostázni a küldeményt. Ugyancsak kérjük elküldeni a pénz befizetését igazoló szelvényt, vagy másolatát! A feladó alett kérjük a **géptípust** is feltüntetni! A hibás adathordozókat díjmentesen kicseréljük. Kérésre — egy felbélyegzett és megcímezett válaszborként cserébe — külön is elküldjük 1993/1. teljes katalógusunkat.

**GAMES CENTER, 1519 Budapest, Pf.: 363.**

# AMIGA

3D World Boxing — spon — 1 lemez  
 3D World Tennis — sport — 1 lemez  
 A-Train Constr. Set — szerkesztő — 2 lemez  
 Air Support — stratégia — 2 lemez  
 Air Warrior — akció — 3 lemez  
 Ancient Art War In Skies — stratégia — 4 lemez  
 Aztec Challenge — akció — 1 lemez  
 Balkan Conflict — stratégia — 2 lemez  
 Bard's Tale - kaland — 2 lemez  
 Bard's Tale II. - kaland — 2 lemez  
 Bard's Tale III - kaland — 2 lemez  
 Big Nose — akció — 1 lemez  
 Championship Manager'93 — focimanager — 3 lemez  
 Chaos Engine — akció — 2 lemez  
 Charlie Chimp — akció — 2 lemez  
 Cow Wars — akció — 1 lemez  
 Cytron — akció — 2 lemez  
 Dancing With Eggs — akció — 1 lemez  
 Deathbringer from Space — űrhajós — 1 lemez  
 Demmine IV. — akció — 1 lemez  
 Diego Maradona's F. Manager — focimanager — 1 lemez  
 Dragon Wars — kaland — 2 lemez  
 Elite — űrhajós — 1  
 Elvira — kaland — 5 lemez  
 Elvira II. — kaland — 7 lemez  
 Endless Melodies — zenedemo — 2 lemez  
 Football Tactician II. — loci — 2 lemez  
 Ice Hockey Manager — jégchokimanager — 1 lemez  
 Jonathan — kaland — 10 lemez  
 Matal Law — akció — 1 lemez  
 Match of the Day — loci — 2 lemez  
 Monkey Catcher — akció — 1 lemez  
 Morph+ — akció — 2 lemez  
 Mr. Browstone — akció — 1 lemez  
 Plan 9 from Outer Space — kaland — 4 lemez  
 Poing — arkanoid — 1 lemez  
 Poo Poo Dreams — akció — 1 lemez  
 Roll Or Die — olimpia — 2 lemez  
 Rolling Bob — akció — 1 lemez  
 Schelober's Quest Babe — kaland — 4 lemez  
 Silver Star — űrhajós — 1 lemez  
 Sink or Swim — akció — 1 lemez  
 Smurf Hunt — akció — 1 lemez  
 Son of Bagger — akció — 1 lemez  
 Super Cauldron — akció — 2 lemez  
 Swibble Dibble — akció — 1 lemez  
 Sword of Honour — akció/kaland — 2 lemez  
 Tetris Pro — tetris — 1 lemez  
 Treble Champion II. — manager — 1 lemez  
 Universal Monster — kaland — 1 lemez  
 Viking — stratégia — 1 lemez  
 Wabes — pacman — 1 lemez  
 Wing Commander II. — demo — 1 lemez  
 Wing Commander — űrhajós — 3 lemez  
 Wizardry VI — kaland — 6 lemez

**BIRDS OF PREY** — szimulátor — 2 lemez

**DISCOVERY** — stratégia — 1 lemez

*Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. Egy adott játék neve és típusa után feltüntettük a lemezzszámot is. Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállítani!*

# 1519 BUDAPEST, Pf.: 363.



A *Birds of Prey* (magyarul *ragadozó madarak*) az egyik legjobb katonai repülőgép szimulátor. Legnagyobb értéke az, hogy sokféle, különböző célra szolgáló repülőgéptípus „száll rendelkezésünkre”, melyek nagyrésze a NATO és a volt VSz hadrendbe állított vadász, bombázó stb. típusa. Eddig nem nagyon könyveztünk el a rajongókat ehhez hasonló programmal, még ha némely dologban más hasonló játékok kissé túl is múlja. A B.O.P. játék irkiv világában két hadsereg harcolja zajlik, amelynek pillanatnyi állását (majd végeredményét) a játékos működése befolyásolja (ebben hasonlít az egykori ATF-re). A játékok az 1991-es megjelenés óta a jó öreg C64-re nem írták át, és az *Electronic Arts* előzetesében sem szerepel, hogy C64-re előkészületben lenne. Ezt csak azért írtuk le, nehogy ilyen kérdést tartalmazó leveleketől óriásszettek olímnak.

Ez a leírás részletesen fogja ismertetni a játék kezelését (ami elég bonyolult), ám a szak kifejezések nem — igaz, a téma iránt érdeklődőknek azokat úgysem kell elmagyarázni. Az angolul nem tudók szerezzenek egy szótárt, hogy megértsék a program üzenetét. Ja, a leírás alapvetően az Amiga vezérlő alapján készült, a PC-sek majd szépen átköltik maguknak.

A játék maga a B.O.P. második lemezén található, az első boot-olva viszont remek logóharc-jelenetet élvezhetünk (még ha mi is ugyanazt szét, nem nagyon logjuk élvezni). Mindkettő csak 1 MB-os gépen fut. A bejelentkezés képnél meg az ex-védelmi kérdésnél elémán nyomjunk 'Return'-t.

#### Pilóta adatai stb.:

Irájuk be a nevünket, állítsuk be a nehézségi szintet, a terop jellegét és a bevetés megkezdésének időpontját (előtábla maradjon nappal). Eldönthetjük, hogy „magányos farkasként” vagy kísérekkel harcoljunk végre a feladatot. A képen később az addigi működésünkkel összegyűjtött pontszámunkat, valamint a besorolásunkat láthatjuk. Azt is megtudhatjuk, hány gép került mellünk, kikapukálása folytán veszteséglistára, és még mennyi maradt. Lehetőség van állást menteni/törleni ('S'/L), és megnézni egy grafikonon, hogy miként befolyásoltuk a háború jelentősi állását ('F1'). Részletesebb kimutatást kapunk, ha lehúzzuk azt a screen-t, melynek teteje sötéttkék csíkként látszik. Esetlegesen elhalálozás után új pilóta az 'N' lenyomására „átlítható szolgálatba”.

Innentől kezdve, továbblépés = click a „Next”-en, visszalépés (ha lehet) = click a „Previous”-on.

#### Küldetések:

A következő képen hat fajta bevetés közül lehet választani, de a közepén levő kislóra clickelve újabb hatot kapunk. Mind a 12-nél leírjuk, hogy mit is kell csinálni a végrehajtásánál.

- **Air Interception** — Légi elfogás: rakétákkal igyekezzünk lelőni az ellenséges (vadász)gépeket
- **Air superiority** — „Légitőlény”: ellenséges (vadász)gépek elhagása, közelharcra kell számítani
- **Long range bombing** — Hosszútávú bombázás: támadás ellenséges felszíni (szárazföldi/tengeri) célpontok ellen
- **Bomber escort** — Bombázó(k) kísérete: kísérővadász védi a bombázót ellenséges vadászként
- **Close support ..... ground attack** — „Közell támogatás” és felszíni támadás: szárazföldi csapatok támogatása (ellenséges tankok kiűzése), csatlórepülő javasolt
- **Border or sea patrol** — Határ- vagy tengeri őrzés: támaszpont/hordozó megvédeése ellenséges repülőgépektől (várni kell rájuk)
- **Reconnaissance** — Felderítés: légi felnyképezés (ellenséges felszíni célokról)
- **Troop drop** — Csapatok ledobása: ejtőernyősök ledobása = légideszant
- **Supply drop** — Ellátmány ledobása: csomagok stb. ledobása ejtőernyővel
- **Stealth bombing** — Lopakodó bombázás: mint a hosszútávú bombázásnál, de lopakodó bombázóval/vadászbombázóval (csak Side A)
- **Stealth reconnaissance** — Lopakodó felderítés: mint a felderítésnél, de lopakodó géppel (csak Side A)
- **Test pilot** — Borepülőpilóta: kísérteti gép borepülése, lehelősegeinek határát előltni (cél a minél nagyobb sebesség és magasság)

#### Támaszpontok:

Továbblépve 3-3 támaszpont vagy 2-2 repülőgéphordozó hajó közül választhatjuk ki a „hazai” bázisunkat. Ezzel egyúttal azt is eldöntjük, hogy a szembenálló felek közül melyik oldalra állunk a háborúban. A játékban kék vagy tohór szín jelöl az 'A' oldalt (NATO-gépek), míg vörös vagy fekete a 'B' oldalt (VSz-gépek). Bal click a kiválasztás, jobb klikk pedig megmutatja a támaszpont-

tot vagy hordozót a térképen. Alul elölves-hatjuk, hogy az a támaszpont/hordozó, amelynek a neve (a térképtől jobbra) a pointer mutat, üzemel-e stb.

#### Repülőgépek:

A következő képen lőrtánk a kívánt géptípus kiválasztása, amellyel a bevezetést végre akarjuk hajtani. Egyes esetektől eltekintve, amikor a program előre csak egy-két típust enged „választani”, a követendő előjárás az alábbi.

1. **SIDE** menüből megfelelő harcoló lő ki-választása (a program már megteszi)
2. **MISSION TYPE** menüből a bevetés típusának megfelelő beállítás (itt és a következőnél egyszerre több menüpont lehet bekapcsolva)
3. **AIRCRAFT TYPE** menüben szűkítő paraméterek beállíthatók (kívánság szerint)
4. **AIRCRAFT** menüből a leginkább megfelelő géptípus kiválasztása (info alapján) (További típusok lehetnek a **MORE AIRCRAFT** menü alatt)

A kiválasztott típusról részletes adattápot mutat a program, de ebből csak a harci gépekhez értek számára derül ki, hogy mit tud a gép és milyen szinten. Az „Arma-ment”-re clickelve láthatjuk az adott géptípushoz rendszeresített fegyverzetet az alábbi bontásban: géppuska lőszerekészlete, levegő-levegő roketák, levegő-től rakéták szárazföldi és longeri célok ellen, leg-alul a bombák. (Jó tudni, melyik mire használható.)

Példaként egy célszerű beállítás, ha a küldetés légi elfogás, és a *Nimitz*-ről kell felszállnunk: 2-nél „Air Intercept” és „Carrier Based”, 3-nál lehet pl. „Swing-wing” vagy más; a 4-nél most csak az F-14 marad.

#### Ellgazítás:

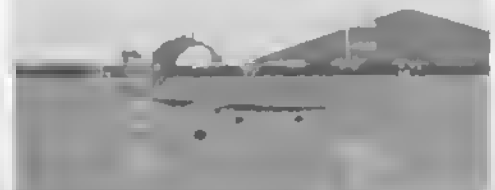
Felül olvasható, melyik küldetést és gépet választottuk, a megjelenő típusismertető szövegből pedig kiderül, mire jó és mit tud ez a gép, így megtudhatjuk, mennyi esélyünk van vele a bevetés végrehajtására... Alul olvassuk el a helyzetjelentést, amely a feladatunk pontos leírását tartalmazza. Legtöbb esetben konkrét célpontokat közül választunk a program, amelyek száma a nehézségi szinttől függ. Igyekezzünk pontosan megérteni, mit kell tennünk. A MAP-ra clickelve nézhetjük meg a térképet, ahol pl. egy biztonságosabb útvonalat jövelhetünk ki navigációs pontok segítségével. A taktikai térkép bevetés közben is behívható, és



megnézhetjük rajta a ledélzeti navigációs rendszerbe táplált navigációs és célpontokat. A térkép valamely pontját úgy hozzáfűjük középre, hogy ráclickelünk. Egy navigációs pont létrehozásához click a megfelelő ikonon (lelateralen) aztán bal click a térképen, míg törlése click az ikonon aztán jobb click a térképen.

### Gép előkészítése:

Az utolsó előkészületi fázis a repülőgép fellegyszerzése (a gépünk már fel van töltve üzemanyaggal és góppuska-lőszerezrel). Megfontoltan, a bevetés céljának megfelelően válasszunk a rendelkezésre álló rakéták és bombák közül. Ha valamely fegyverre vagy felszerelésre clickelünk, a pointer rakéta-alakot vesz fel. Ilyenkor láthatjuk az adott fegyver vagy egyéb helmi főbb jellemzőit, illetve hogy mire is való. Az **INFO**-ra clickelve részletes ismertetést kapunk. A felrakáshoz click ezzel a rakéta-pointerrel a kívánt logyvetőfüggesztő csomóponton, **ALL** = mindenhová az kerül felrakásra. Valamint jobb clickkel vehetünk le, **CLR** = mindent leszűndük a gépről. Sajnos egy felfüggesztő csomópontra egy rakétát/bombát lehet feltenni. Javasoljuk, hogy ne terheljük túl a gépet (felszállítóterhelést), és a nehezebb fegyvereket inkább ne a szárnyra tesszük, mert akkor a gép kisebb igénybevétel tud csak elviselni (**Real Flight** modban, ld. később). Nem részletezzük, hogy melyik levegő-föld rakéta (jó sok van) és bomba milyen célpont ellen hatásos — állt, kiderül az info-ból — de néhányat megemlíthünk. A játékokban kissé könnyebb a dolgunk, mint a valóságban, ahol a ledélzeti csőves fegyverrel (góppuska) állt, csak repülőgépekre lehetünk eredményesen, továbbá a rakéták lökést szárazföldi harcjárművek és berendezések elpusztítására alkalmasak (pl. **Hellfire**, **Maverick** stb.), míg épületek stb. lerombolására bombák alkalmazandók. Nem minden levegő-föld rakéta alkalmas általános feladatokra (ilyen pl. a **Harm** ill. **Durandal**), továbbá a hajók elsüllyesztésére való sugarhajótműves **Harpoon** meg nagyon lassú. Kellemes próbálkozásokat! Egyébként felszíni célpontok elleni bővítésnél is érdemes levegő-levegő rakétát vinni (vagy kisérőkkel indulni), mert az ellenség nem elszökik...



### A pilótafülkében:

Na vgre! Gépünk vagy egy tmaszpont hangárában áll, vagy egy repülőgéphordozó hajó „gyomréból” emelik ki a liften a ledélzetre. Felszállás előtt még célszerű beállítani néhány dolgot a **CAME** menüben: **real/easy flight** = való/egyszerűsített repülés (easy módban pl. le is zuhanhatunk, de nemoly dolog nem működik); **hud metric** = a HUD-n csomó és láb helyett km/h és m; **game detail** = a 3D grafika megjelenítés beállítása. A HUD (**Head Up Display**) fontosabb, valamint csak itt megtalálható információ: **Felső sorban:** skálán a repülési irány fokban, elatta nyíl a navigációs vagy célpont szöge (ha oldalra van, a nyíl a skála bal/jobb szélén). **Bal oldalon:** skálán sebesség, külön függőleges tolóerő, **SW** = szárny állásszöge. **Jobb oldalon:** skálán magasság, külön függőleges sebesség (emelkedés/süllyedés).

**Alul** (csak full-screen módban): bal oldalon célkövető üzemmódja, radar hatóterelelsága, aktuális fegyver stb.; jobb oldalon az észlelt célpontok, vagy egy követett célpont, vagy egy navigációs stb. pont; leg-alul közepén a bombacélzó távmérője. **Középmozgóban:** a HUD működési módjától függően egy vagy két jel (plusz a célus). **A HUD üzemmódja:** radar, navigáció, bombázás, leszállás.

### A műszerfal:

**Befra:** gázkar kijelzővel, **CEAR** = Jutómű, **HOOK** = lerekhorog, **WBRK** = koréklék, **ABRK** = lékszárny, **REHT** = utánégetés jelzőlámpája. A blokk jobb felső kijelzője: piros alapon relatív tolóerő (%-ban a beállított gázhoz képest), zöld alapon a fűvőka szöge (normál = vízszintes = 0). Alattuk állapjelző a rangálódott alkateszek növelésének rövidítésével; **RADAR** = radartovakénység észlelő, **MISSILE** = rokétát lőttek ki ránk; legalul üzenetablak (visszajelzések, figyelmeztetések stb.).

**Középen:** font óra, tőle balra átesés-jelző; jobb jobb többledatú display (működési módja = felfüggesztő-csomópont (+ lőszor és csall), radar (keresés/követés), térkép, navigáció); alul a féklapok szöge (°); o (lő)tartályban levő üzemanyag mennyisége (kg).

**Jobbra:** magasságmérő, sebességmérő, Mach-mérő (1 mach = hangsebesség), függ sebességmérő (emelkedés/süllyedés), műherizent, g-mérő, bőlíntási szög, üzemanyag-mennyiség, gyorsulásmérő.

### A kezelőbillentyűk:

**Hajtómű**  
beindítás/leállítás = 'J'  
gáz növelés/csökkentés = '+/—'  
gáz min/max. váltás és utánégetés, bo/kikapcsolás = 'I'  
fűvőka szögének növelése/csökkentése = 'bel Alt'/'bal Amige'.

**Fel- és leszállás, gurulás**  
koréklék = 'B'  
főkhorog = 'H'  
Jutómű/kiengedés/behúzás = 'U'  
oldalkormány balra/jobbra = 'Del'/'Help'.

**Irányítás (levágóban)**  
csűrös (fordulás) balra/jobbra = 'O'/'P' (joy. bal/jobba)  
magassági kormány föl/le (emelkedés/süllyedés) = 'A'/'O' (joy. le/föl)  
kormányok rögzítése = 'Tab'  
féklap kőrírtés/vissze í-kal = '[]'  
lékszárny ki/be = 'C'  
szárny-állásszög növelés/csökkentése = 'bal AH'/'bal Amige'  
robotpilóta = 'Y'  
kalaputatlás = 'Esc'

**Műszerfal/HUD/display:**  
full-screen mód bo/kikapcsolása (műszerfal eltűntetése és vissza) = 'W'  
HUD ki/bekapcsolódása = 'D'  
HUD üzemmódváltás = 'I'  
display üzemmódváltás = 'M'  
felfüggesztő-csomópont váltás/lelérdezés = 'K' (ha a display felfüggesztő-csomópont-modban van)  
radarhatóterelelség-váltás = 'R'

**Térkép**  
taktikai térkép bo/kikapcsolás = 'Return'  
taktikai térkép nagyítás/kicsinyítés = '+/—' (fő billentyűzet)

**nem full-screen módú taktikai térkép további funkciói:**  
scroll = kurzornyi-billentyűk  
hazai bázis helye = 'H'  
gépünk helye = 'P'

célkövetés pont del./tőrl. = 'W'  
légi utántöltési nav. pont del./tőrl. = 'T'  
display-térkép nagyítás/kicsinyítés = '"/'; (aposztróf bill. jobb oldalt).

### Taktikai funkciók

hírszerzés jelentése (bo/ki) = 'V'  
kijelölt célpontok lelérdezése (full screen, bo/ki) = 'T'  
sorakövetkező/előző repülőgép) rakéta megnézése (full screen) = '"/'; (pont/vosszó).

### Célkövetés

célkövető üzemmódváltása (RWS/TWS/ HUD/GRD/GUN) = 'N'  
légi célpont követése (TWS mód) = 'Jobb Alt'  
felszíni célpont követése (GRD mód) = 'Jobb Amige'  
célpont-kiválasztás automatikus/ manuális = 'F2'  
ha manuális, célpont-kiválasztás és törlése = 'Z' (korosó módban a kőrt az egérrel vezessük rá a célpontokat jelző négyzetek egyikőre, majd 'Z')

### Fegyverzet, harc

fegyver-választás manuális/automatikus fegyverrel, illetve fegyver indítása/kilátása = 'Space' (joy. tűz)  
rakéta-követés bo/kikapcsolása = 'X'  
radar/infravörös vezérlőssű rakétákat megzavaró csall használata (chaff/flero) = 'C'/'F'

### Fényképezés

lényképezőgép bekapcsolása = 'S' (numerikus billentyűzet)  
célra beállítás = kurzornyi-billentyűk  
zoom (ráközelítés/lávclntás) = '+/—' (numerikus billentyűzet)  
oxponálás = 'Space'

### Légi utántöltés

tartálygép igénylése, fájékoztatás kérése manőverezés során, utántöltési robotpilóta bo/kikapcsolása, utántöltés befejezése = 'I'  
üzemanyag átszivattyúzása = jobb egérgomb (leghamarisan lenyomva)

### Egyéb ledobás/elengedés

ejtőernyősök/ellatmany ledobása (kiválasztás: 'bel Shift') = 'Speco' (joy. tűz)  
üzemanyag-póttartály ledobása (kiválasztás: 'K') = 'Speco'  
hordozott (kísérleti) gép elengedése = 'jobb Shift'

### Kilátás/rálátás kiválasztása

különféle külső szögből = '1'-től '9'-ig (fő billentyűzet)  
rálátás a gép mögöl bo/kikapcsolás = 'Enter'  
kilátás pilótafülkéből előre = 'F10'  
kilátás irányának beállítás = '1'-től '9'-ig (numerikus billentyűzet)  
finomabb módosítása = kurzornyi-billentyűk  
rálátás tavolodó nozópontból (mmt robotpilótánál) = (fő billentyűzet bal felső)

### A szimuláció vezérlése

pause = 'BackSpace' (tőrlő billentyű)  
valós/könnyített repülés váltás = 'E'  
hang ki/bekapcsolás = 'S'  
bevetés befejezése (földön/hajófedelzet/enjtőernyőn) = 'Esc'  
analog/digitális joystick váltás = 'O' (fő billentyűzet)  
3D megjelenítés változtatása = 'L', 'F1' és 'F5'-től 'F9'-ig

pointer megjelenítése/eltüntetése (szund a monu használatához) = 'F4'

**Jo tanács:** az irányításhoz célszerű joystickot használni, és nem árt egy billentyűzet-sablon sem

**Leszállás:**

Ugyeljünk arra, hogy a kikutópályát/leszállóföldalélat ne csak mi használjuk, szóval igyekezzünk elkerülni az összeütközést más fel/leszálló gépekkel. A felszállásnál alkalmazhatjuk a programban is látható módszert, amikor lendületből fordulunk és gyorsítunk a kikutópályára orva. Az igazi mégis az, amikor lassan kigurulunk, a kikutópályára elején a hossz tengelyében megállunk, a kereküket befékezve tartjuk, a féklapokat megfelelő helyzetbe állítjuk, teljes gázt adunk utónégetéssel vagy anélkül, és csak akkor engedjük ki a kereküket, amikor a hajtómű fordulatszáma elerte a maximumot (100%). Amint a levegőbe emelkedtünk, rögtön húzzuk be a futóművet, és a féklapokról so feloldozzuk meg a megfelelő sebességgel elérve csökkentjük a hajtómű telítettségét (gázlevétel), a gép utazósebességgel haladva kevesebb fogyaszt. Az utónégető nagymértékben fogyasztja az üzemanyagot, csak indokolt esetben használjuk. Egyes géptípusok képesek függőleges felemelkedésre is, de ez csak „Real Flight” módban működik.

**Repülés:**

Noha „Real Flight” módban játszva több kell a kompetenciával kell szembenéznünk, mégis ezt javasoljuk, mert a szimuláció csak ez esetben tekinthető aerodinamikai szempontból is élethűnek (olvégre azekkel a szimulátorokkal játszunk szívesen, amelyek nagyszerű lokálpazserei a valóságnak). Emiatt a „meredekebb” manőverek végrehajtásakor számolnunk kell a szárnyak elgörbülésével és más, hasonló rongálódásokkal. Az is jó, hogy a túl nagy vagy túl kis „G” elszarvadása is valószínűsíti a következményekkel jár (pl. minden elsőtől), valamint a hajtómű teljesítménye is lecsökken nagyobb magasságban (kevesebb az oxigén). Ha az átesés-jelző villog, jó lesz gázt adni és ügyesen manőverezni, különben könnyen dugóhúzóba kerülhetünk és lezuhanhatunk. Távlati célok megközelítéséhez vegyük igénybe a robotpilótát, de vigyázzunk a magasság és a távolság beállításánál, mert gépünk ilyenkor hegynek vagy másik gépnek ütközhet.

**Harc stb.:**

Ha az üzenetablakban megjelenik a „Target scanned” szöveg, a gép célkérő radarja valamilyen — a beállított módtól függően légi vagy felszíni — célpontot észlelt. Ha ellenséges légi célpont(ek)ról van szó, a display a radar üzemmódon kívül célkérő üzemmódban is praktikus használni (célkövető TWS módban). A haichez árdemes átváltani full-screen módba, mert csak így tudhatjuk meg a célpontok típusát, és hogy ellenségesek-e. A kívánt célpontot mindig tartuk a látótér közepébe táján, válasszuk ki a cél fajtajának megfelelő típusú rakétát, és addig várjunk az indítással, amíg az „In Rng” jelzés nem tudatja velünk, hogy a célpont a rakéta hatótávolságába került. Figyelem, néhány rakétával másképpen kell támadni (pl. Harm, Id, Inf). Cél-szerű időnként ellenőrizni, hogy e célok, amelyekre rakétát lőttünk ki stb., megsemmisültek-e már.

A légiharc viszonylag egyszerű, ha gépünk fel van szerelve legalább 100 km hatótávolságú levegő-levegő rakétákkal, különösen, ha az ellenséges elfogó vadászként nem rendelkezik ilyenekkel. Egyébként ügyeljünk a ránk lőtt rakétákra, közelodtókra szorjunk csaltit tudni kell, a rakéta milyen vezérlésű, radar vagy IR), különben végünk. Ha a légtérben más „baráti” repülőgépek is vannak, vagy kísérőekkel szállunk fel a bevetésre, számítanunk kell rá, hogy ezek előbb-utóbb helyettünk lelővéldézik az ellenséges gépeket, így kevesebb pontot szerezhetünk. Az igazi, világéborús jellegetű légiharc akkor következik, amikor szűk, feklapos fordulózásek közben rövidhatótáv-

valégi harc rakétákkal (pl. ASRAAM) vagy a géppuskával próbálja meg egymást befogni („puskavegie kapni”) két vadászgép pilótája. A vadászpiloták jól bevált harci manővereinek ismerete nélkül ne nagyon vállalkozunk ilyen közelharcra.

Felszíni cél elleni támadás esetén a célterület közelében lassítsunk le, az alkalmazni kívánt leggyorsabb a szükséges módon és magasságban aktivizáljuk (inté-ban benne volt). A legerősebb bombák használata egyszerű, de a hagyományos bombák pontos célajuttatása figyelmet kíván. Ezt zuhanópompa-zással is megtehetjük, amelyhez ki kell nyitni a fékszárnyakat. Mindazonáltal vigyázzunk, nehogy a földnek csapódjunk, vagy túl alacsonyan repülve egy létesítmény, házcsúsz stb. találatának káros következményeibe kerüljünk, mert az is végzetes. A bombázók általában védtelemek ellenséges vadászokkal szemben, ezért celszerű kísérőket kéri a bevetésre.

**Egyéb megfontolnivaló:**

Összeállítás veszélye áll fenn ha bármilyen más zúgo hangot hallunk, az ugyanis közeli repülőgép vagy harckocsi jelent (vagy a HQ-n legyen — CoVboy) (a rábőlték hangja ma). Hosszabb idejű bevetés vihetünk tartalék üzemanyagot. A valódi vadászpiloták légi közelharc előtt ledobják a póttartályt (Real Flight módban celszerű lehet), akkor is, ha még nem fogyott ki belőle az üzemanyag. Ha a műszerfalán a saú-lésléslőzőn a „condition” alatt „poor” elvashaló, akkor gépünk állapota siralmas, és nem biztos, hogy egyáltalán le tudunk szállni, különösen, ha a futó is meghibásodott (csak Real Flight módban vonatkozik). Ez esetben inkább kikapcsoljuk, hogy mentjük a bőrtartót. Bevetés közben bármikor kerülhetünk légi üzemanyagutántöltés, de le is szállhatunk egy „baráti” támaszpontja vagy repülőgép-hordozóra. A hajón rögtön választhatjuk a REFUEL ETC menüpontot, a támaszponton előbb óvatosan be kell gurulni a hangáiba. Üzemanyagot és legyőveket a küldetés végrehajtása során tetszős szerinti számú alkalommal vételezhetünk, de sajnos a gépünk esetleges saúlése e bevetés alatt nem lehet javíthatni. Ha mindennel végeztünk — és nem velünk végezt az ellenség — szálljunk le, és vessünk véget kellemes megpróbáltatásainknak az „Esc” lenyomásával.

**Leszállás:**

A legnagyobb odafigyelést igénylő manőver végrehajtásához közelítsük meg a legközelebbi támaszpontunkat vagy repülőgép-hordozónkat, és tegyük meg az alábbi előkészületeket. A HUD-t válasszuk át „landing” módba, orszkedjünk kb. 500m-ra, a szárnyak állásszögét (ha lehet) állítsuk a minimumra (hátiányllazva kevesebb a felhajtóerő), vegyük le a gázt (sebesség kb. 500 km/h alatt legyen), mialóbb álljunk a kikutópályá/leszállóföldalélat vezérvonalába, fokozatosan térítsük ki a féklapokat (alacsony sebességnél szükséges), lassítsunk kb. 350 km/h-ra, engedjük ki a futóművet (hajónál a farokhegőt is), figyeljük a leszálló-műszer jelét a HUD-ban az optimális bevezetési pálya követésére (ha szükséges, vigyázza korrigáljunk). Fontos, hogy gépünkkel a pálya vagy leszállóföldalélat elején landoljunk, mérsékelt vízszintes és függőleges sebességgel (süllyedés). A hajón ha mindent jól csináltunk, máris kikapcsolhatjuk a hajtóművet, a támaszponton pedig amint földet értünk, azonnal tegyük a gázt minimumra, és fékezzünk a megállásig. Az pilóták torpon is leszállhatnak minimális (100 km/h alatti) sebességgel és teljesen kiengedett féklapokkal. Kényes dolog a hajófelderítőre történő leszállás (kvá-képp állj), ahol a legkisebb figyelmetlenség eredménye is a tongerbe esés lehet (az a vadászpiloták rémálma). Ne próbáljunk szárazföldi bázisú géppel hordezőra le-

szállni, mert ilyenkor a farokhegő hiányzik, emiatt a drótkotelek nem tudják „megfogni” a gépet, és az akkor menthetetlenül a vízbe rohan.

**A bevetés értékelése:**

A küldetés befejezése után megjelenik az értékelés. Ebből megtudhatjuk, mennyire voltunk eredményesek a feladatunk végrehajtásában — illetve mi okból haltunk meg, ha például lőttünk. Alatta látható, hogy melyek legfőbb célpon-tot sikerült megsemmisítenünk, továbbá elolvashatjuk a repülési statisztikánkat, amiből többek között kiderül, mennyire volt „hüppanós” a leszállásunk. A menüből INTELLIGENCE REPORT-ot választva a hiszeizes jelentése tanulmányozható, ami nem mas, mint egy teljes eseménynapló. A menu harmadik pontja a DAMAGE REPORT, ami különféle baráti/ellenséges létesítmények lerombolásáról, megironglódásáról, javításáról, illetve ujból uzbomba helyezeséről ad lelkékoztatást. Ugyanitt jelennek meg információk a mi földelőtő feladataink végrehajtása során felotzott objektumokról is. A program a számlott eredményt pontszám-ban lejezi ki, és előleptetés gyanant a be-sorolásunkat emeli. Amikor a valamelyik fél szárazföldi és legieleje megsemmisült, a program kihirdeti a győztest. Ha eredményes volt a „szolgálatunk”, jutalmul megtekinthetjük az elégedett vadászpilotát ábrázoló képet. Ha a háború még nem dőlt el, továbblejtés a pilóta-képernyő jelenik meg, ahol állást menthetünk stb.

**Figyelemztetés:**

A „baráti”, saját célok elleni lovaldozást kerüljük, különben hamarosan kiugnak ben-nünket a legierőtől, vagyis „Game Over”. Ugyanez a kellemetlenség történik velünk akkor is, ha má a megengedettnél több repülőgép-ből csináltunk ócskavasat. A játékbán igen változatos módon lehet kiműni. A „sima” lezuhanásan kívül lehetnek, ut-közhetünk hegynek, felhőkarcolónak, harckocsinak stb., vagy másik repülőgépnek is. Ez a sers vár ránt akkor is, ha gépünk túl sok alkalomszorongalodik meg, és emiatt egyszerűen darabokra esik. Még egy jó tanács — ne lartsunk géppuska-lőgyakorlatot egy bázis közelében, mert könnyen kitéhet-jük az irányítóternyet — es akkor kiteszik a Javítás alatt zárva” táblát, egyszóval te-rezhetünk másik támaszpontot.



**Végül:**

A program egyedülálló módon teszi lehetővé a különféle harci taktikák stb. alkalmazását, ami az egyik fő erőnye. Hamar beleélt-heti magát az ember a katonai repülőgé-vel szőlyakkal teli élethebe, az idő múlásával mit sem tudóva. Bár a szimuláció kissé lassúnak tűnhet, és a toroptárgyak száma elég csekély, mégis — főleg komplexitása és hangulata miatt — kivételesen jó hely-játsszani. Az is előnye, hogy eddig nemigen volt szimulátor, amelyben a jó öreg B-52-ssel mehetünk volna bevetésre, vagy a magyar légierő MIG-jei is szerepelnének. Az nem ióható fel hibáit, hogy nem díjaz-a az értelmetlen döntéseket: ez nem helmi-lővéldézős játék, tessék megtanulni, hogy-gyan kell repülőgépet vezetni... És máris kezdődhet a fogócska — mondjuk hat da-rab Su-27-es társaságban...  
• Somogyi Lajos

# MANIAC MANSION 2.



Közdő felszerelés: egy könyv (hisz megiscsak hatalmas fizikusot volnánk), emiben mindenféle szakszöveg van, éimosító hatására majd' mindenki panaszkodik. Itt modjuk el, hogy a három időbe szakadt jóbarát az időgépelk közepén tud egymással kommunikálni, és kisebb tárgyakat egymásnak éteadni. Ez persze csak ekkor működik, ha a címzett hozzáfér az időgépéhez (tehát pl. Laverne máj a Tentacle-ruhában legyen), ilyenkor automatikus a tárgyak átadása



Jelen, előcsarnok: felszedendő a *door* és a *floor*. A *lake* *twirl* (műhanyás) és a földhöz kövesedett apró felszedéséről később

Jelen, alagsorfi labor: ez a prof birodalma, és itt, a jobb oldali felon van a *super-battery* tervreje is

Jelen, omlat, 1. szoba: *close door*-tal láthatóvá válik a *key* az ajtóban — adjuk a kocsi-főtörőnek a ház előtt, a a cserőbe kapott feszítővessal felfeszíthetjük a falban a földről a pántot. Ha már mindkét apró megvan, megkísérölhetjük felbontani a csávót: ez épp elég lesz ahhoz, hogy az ágy mögötti aszorkoztoba dobva, a hételvő leszánkázson az ágyról, és a pufcsiját megkaparintthassuk.

Jelen, omlat, folyosó: itt két érdekes dolog van, a fagyasztó és a cukorka-automata. Ezen utóbbinak tolm: a feszítővessal érdemes nekimegnni, cserébe kapunk egy hatalmas halom aprót: a hűtőbe pedig a mókust rakjuk be, mivel csak a jó-

Es megjött... na nem az, én is lógós vagyok, khm. azóval a Day of the Tentacle, ismertebb nevén Maniac Mansion 2. Mit mondjunk? Kiekesztett tündésen... ugyanis sokkal nehezebb, mint pl. az Eric volt (Mért? A lemezeken ráélték a mérleg-ra? CoVboy)



Most szeretnénk köszönetet mondani Shadow/GSH, Armitage/GSH és some members of Shame Redesign uraknak, ezikkel allandoan megtrágyeltuk a tennivelőket... Talán nem volt hasznontalan.

Nos, miután az intro-t megtekintettük, és még életben vagyunk, kezdődik a játék. A kommandót befűljük, és körösní kezdjük a rebségben tartott Tentacle-haverjainkat.

Persze az az órái kinyitva (*Open clock*) válik láthatóvá, némi bajok történnek, ugyansí a lila máris közfi, hogy ő bizony feigazza a Földet, és eltűnik.

A helytekarékosság érdekében szobákra lóbotva itunk tovább, és nem időrendben (olyan hosszú a játék, hogy nem ilyen cheat-módszerrel háromszor ekkora lenne a leires...) (És az kft zaverna? Bezzeg az Eric-nél nam apóroítottok! CoVboy)

vóban lesz is szükség. addig meg élvezgetél így hibernálva...  
**Jelen, emelet, 2. szoba:** itt egy feltaláló leledzik, aki az egész világgal hadban áll, mivel az nem értékelt a robbanó nyálakáját, a vizsketést okozó aipüdet és az invezit-3D-úvegét. Semmilyen jó szó nem használ, így vesszük be a mult posteladajából a levelet, amelyben agyondicsorít egy múltbeli feltaláló érdemét, szorencseire ezt hősünk magára veszi, és tavozik. A szobájából a *disappearing ink* és a *flag gun* szedendő fel.

**Jelen, emelet, 3. szoba:** találunk a *Zohr Tentacle*-ra, aki sajna nem sokat tesz annak érdekében, hogy megtriusítsa Lila világurolmi törekveseit, sőt, sokkal inkább szívesen beszél a zenekariáról, ami még csak véletlenül sem 'provokatív lírai laltalma', hanem hangereje miatt hírhedt, s felajánlja, hallgassuk meg a szobában a műveket. *Use an off button!* Ó, ez valóban hangos! Az előcsainokbeli műlányos meg félig levalóban van, ezért hátalan jobban megdolgozzuk a padlót (*push spunker*), az alont elterülő hall talán nagyobb dózist kap (leesik a műhanyás e mennyezetről) (Vajon hogy került oda?)! Meg szedjük fel a videokazettát.

**Jelen, 2. emelet, bélyaggyűjtő:** az úrgo már leszokott a ninja felszereléséről, és most egész nap a bélyegaival foglalkozik. Már ránt sem emlékszik úgy, mint a többiek a házban, ugyanis volt egy kis traumája az utóbbi pár évben. A mokusról közli, hogy már nem sok mindenre használható; csak néha veszi a prof. hasznát, ha az alagsorban a *hamster generator*-t meghajtja vele, csakhát ekkor is történnek bajok: a mokus kimelegszik, majd fázni kezd, és nem rohangát továbbörögő csak pár pillanatra lejjesz áramot a generátor (*pick up hamster*) (Akkor ez a prof. olyan, mint a tavahajcsár, aki azt hitte, minél jobban futtatja a tavaját, annál jobb lesz a hűtése. Amikor kinyűt szegény pára, akkor mag azt hitte, hogy magtagyott — CoVboy).



A *disappearing ink*-et itt vethetjük be *use d. ink with stanip album* (Bernard közli, hogy valami nagy viccet csinál; és látszik a tintát a bélyegalbumra. Persze ezt nem nagyon értékeli a tulaj, kipendáriti hősünkkel, ráadásul utánavágja a bélyegalbumot is, amiből egy bélyeg klasszikus (*pick up stamp*) A bélyegalbumot visszaadhatjuk, szabadkozva, hogy 'Néha örülségek csinálók, mintha az elnémet meg szálta volna egy orróg'. A Douglas Adams-féle változ som várakoztat magára: 'hát ez mindenkielőfordult...').

**Jelen, 2. emelet, kémközpont:** Edna nővérrel azóbaállhatunk. Olyanokkal na társassuk magunkat, hogy 'Egy nagy bíró ügyében jöttünk!', mert ez Ednát abszolút nem érdekli Kiderül, Dr. Fred anyagi és lelki problémáit az okozza, hogy a széfjébe rejtette a Lucasfilm jogdíj-szerződését, ami sok-sok pénzzel agyonénekező (az pont elég lenne a hiányzó gyémántja), és persze eteloltotta a zárló kombinációt, amire csak alvajárás közben emlékszik, és akkor állandóan a széfet nyitogatja. Viszont annyi kávét iszik, hogy újabban sosam alvajár. Elmondja, látta már

zárlatfogatos közben a protot, de annyira gyorsan csinálja, hogy képtelenség volt a kódokat észrevenni. Itt még szemet szűrhet az, hogy Edna nem enged semmivel sem babrálni, valamint az, hogy keletos széken ül (Ki az a ke-rekas? En nem találkoztam vele — CoVboy). az ajtó nyitva van, és hogy a lépcső itt van az ajtó előtt *push Edna*. Annak rendje és módja szerint kiépül a szobából, de aztán visszafut, mert a szobában a szobornak pont jó helyen van a kápa Segítség a múltban! ha a proftól felszedtük a *balkezes kalapacsot*, cseleltük ki a szobaszok kalapacsára! A szobor maga fúrozódik, és Edna ott volitható.



Itt mondjuk tovább, a prof. hogyan állt haló el. Ha mai a *jelenikonytából* felszedtük mindkét kávét, akkor, felkeresve a profot a laborban, amint épp kávézgat, és suttymban a bogréjébe koffeinmentes kávét lövte *use decal in mug*), pillanatok alatt olalszik, és persze így rohan is a széfhez, és tényleg a tálcát meg nyitogatja is az ajtója! — de ahhoz persze túl gyorsan, hogy akár kiszurjuk a kódokat, akár megszereljük a széf tartalmát.



Ekkor elődemos felhasználni a videokazettát a 2. emeleti kém-szoba VCR-ében (*use videotape with VCR*, majd *look at VCR*). Ha elkezdjük (piros gomb) a felvétel, épp rögzíthetünk egy prof-szólónyitogató-fázist, majd ezután megjelennek az adóellonörök. Visszatérés, Play: hát ez bizony túl gyors, de ha átváltjuk EP-be a szalagsebesség-választót, akkor máris látni fogjuk a kódokat... Utána máris csak egy alma *open safe* kait a prof. dolgozó-szobájában a földszinten, és mlénk a szerződés.



**Jelen, padlás:** ez a szin csak akkor kap fontosságot, amikor máris szalagon van a kombináció, és akkor az adószedők letámadját a profot, valamint magköztit a

padlásra. A földszintről, a kemeny es az ablakon át meglátogatható így is a prof, kötelezől egy *pull rope*-pal szabaddithatjuk meg. Ezen kötelet az ablak előtt ti csigara húrkoljuk rá (*use rope with pulley*), majd annak felőle végel kossuk a ház előtt álló, immár lefastett mumiare (mert a piros szin a prof kötelelele hasonlít) (*use hanging rope with Dead Cousin Teef*), és húzzuk fel Nemi közjáték, a mumia a prof cellájában landol. A profia, lia ki akartuk cselelni, megint nagy put-fanasok lesznek, mi a mumia alatt laudolunk az agyon, a logvatartók is bonóznak a lyukon, hogy hagyjuk már abba a baromkodást, kézzel visszaintunk, hogy megpróbáljuk. Ezután máris csak a profot kell leereszteni a kotelén, ami szintén nem lesz egyszerű dolog. (*Use Ted with Doctor Fred, use rope with Doctor Fred, hint pull rope*), majd a laborba cipeljük le, ott kávéval (*coffee*) töltöztük meg a tolsóron al, majd, miután leleledt, keltetjük, hogy így ate a Lucastlini-szerződés! felog nehéz lesz tavenni, de végül sikerülni fog!



**Jelen, földszin, lúzhelyes szin:** a *flag gun* nál kicserélhetjük a szivarátöltő úrgo pisztoly-ongyújtót (*use flag gun with cigar lighter*). 'Ha, mizze csak! Az az alik most nyit a földszin!', és ezáltal egy valóban használható szvarhoz jussunk. Jait addig nem tohattunk meg, mivel az úrgo mindig meggyújtotta a szivart, ami — lásd a robbanó nyálókák esete — végül fellobbant a szánkban). A *chattering tooth*-et elkaphatjuk a *grating* kinyitása és a logsor betorelése, majd egy *chase grating* után (*pick up trapdoor tooth*) A rohicselő gumikeljteljancsót elintőzhetjük a jövőből visszakulított székével; így belőle csak gumí, valamint egy nevető-automata (*box o'laughter*) marad.



**Jelen, konyha:** a kávét (*coffee*) és a koffeinmentes kávét (*decaf coffee*) szedjük fel.

**Jelen, kamra:** miután elintőztük az emeleti cukorkagépet, és a triko is magyon a hálózó szobájából, a *dry machine* már felhasználható lesz a pulcsi megszállására. Persze az összes negyeddolláros belemenyomjuk a gépbe, ami 200 évig fog tekerogni és ruhát szárítani... Itt még szedjük fel a löcsét a szekrényből.

**Jelen, kint a kocsit:** máris az előbb említettük, a jelen/emelet/1.szoba-beli pulcsal dobjuk meg a rablót.

**Múlt, kint a szeker:** amikor megszereltük a szappant a takarítótól, a kamrából a vödört és a káfé, nekiállhatunk kocót pucolni. Erio persze rögtön asni kezd...



(a Lucastfilm részvények arroljame? CoVboy)

**Múlt, alagsor:** a *Help*-táblát átadva a profnak, az így felvessz asszisztensként, bár enyhén csodálkozik azon, hogy a környéken bárki is nagyobb géniusz lenne, mint onnaga. Ekkor már felszodhatjuk a *lab coat*-ot jobboldalt, valamint ide kell majd visszahoznunk az olajat (*oil* — *múlt, konyha* —), az ecetet (*jövő, emelet, 1. szoba*), illetve az aranytollat (*múlt, földszint, kályhaszoba*)

**Múlt, földszint, hall** itt nincs sok teendőnk, csak a laborba lemászás.

**Múlt, földszint, kályhaszoba:** mint mindenki látja, itt leledzenek Amerika alapítványai, meg főleg George Washington, bár ő naphosszat csak kiföld bamul.

Mit nézel ott kint?  
- A nemzetünk jövőjét!  
- Azokat a bukákat?  
- Dehogya! Csak a tükörképem csodálтам!

Épp az alkotmány szövegezésén dolgoznak, valamint dolgokat gyűjtenek, amit el lehetne tenni egy időkapcsolatba. Van a szobában egy *suggestion box*, erről megvest meg tudjuk, hogy oda várjuk az alkotmányjavaslatokat. Mivel George aláírás szerepel a *jelenthall*-beli rektámlapon is, *use tier with suggestion box* Csodák csodája, a végén meg maga Washington is elhiszi, hogy tulajdonképpen ő írta a levelet! Következmény, a jövőben meg is jelenik a laborban a poriszívó, amely segítségével máris kifoghatunk a mókussal.

Itt persze mindentálc ordokos figurák vannak. Az egyikük, aki állandóan vacog, többször is olyan ajánlatokat tesz az alkotmány számára, hogy pl nem lehet elnök nem embertől, vagy korlátozni kéne a jövőben a szupererőtelmes *Tentacle*-k mozgásterét stb... de mindig elutasítás a válasz, így nekünk kell lépni! No persze egyéb teendőnk is vannak nagy számban (csakúgy, mint Washingtonban logsor). Washington pl igen csak büszke arra, hogy ő cseresznyefakivágó bajnok volt, de ezt nem tudja bemutatni, mert nincs a környéken cserkőfa tehát fessük le az ablak előtt, a budiknál termő fát vorosse! Most már láveheljük, hogy kivágja a lát (és ezzel Laverne is lepottyan az így, a jövőben hirtelen eltűnő fáról).

Ha máris szó esett a logsorról, elmondjuk hogy ha megvan máris a jobban szíval, az ugráló logsor és a pisztoly-öngyújtó, kináljuk meg Washington egy kis szívnivelővel. Nagy dumi, a fogsoia messzire ropul, megdobhatjuk a csattogó logsorral, amit persze a többiek úgy értelmeznek, hogy Washington fázik, begyűjtanak egy kis fétóras víta után. A tűzhely mellől *pick up blanket*, s *use blanket with chimney* a latón, tűzre, megcsorézhathatjuk az arany-műtollat (*pick up gold pintad quill pen*).

**Múlt, földszint, konyha:** itt szodjuk fel a makarónt (mely egyetlen lehúzás után átnodvesedik), illetve az olajat, s a kamrából felszodott vödörbe töltünk vizet.

**Múlt, földszint, kamra:** a vödört és a kefét szodjuk itt fel (*bucket*; *brush* a szekányból)

**Múlt, 1. emelet, 1. szoba:** ez Washington szobája, ezért külön takarításmegjelölésűkál ilyen helyekre: *pull card* Nem érdemes vele beszélni, mert nem képes elfogni, hogy nem Washington vagyunk: hagyjuk ott Nicsak! a folyosón ott a kosálya, egy szappannal (*pick up soap*). A mindent! Pont ekkor fejezte be a takarítónő is az ügyködést odebeni, épp lefelé, tettenő kínos az az ilyen államatapítás számára, mint mi vagyunk. Megoldás: mialott bent hívjuk a takarítót, csináljunk nagy rumlit (*use bed*). Ekkor már oltszololhatunk a szappannal.

**Múlt, 1. emelet, 2. szoba** itt egy túlhajszolt hölgy panaszkodik arra, hogy állandóan, percenként új zészlő-tarval lepik meg, és buzgón logadkozik, hogy máris csak egy torvet hajlandó megcsinálni, amit nyugodtan lerakhatunk majd az asztalra (*talk to*).

**Múlt, 1. emelet, 3. szoba:** először itt csak a borosüveget szodhatjuk fel (adjuk oda a földszintieknek!), majd Franklin visszerőte után a *lab coat*-ot itt adjuk át neki.

**Múlt, 2. emelet, 1. szoba:** ez a poci sem monlos a dúló műfogsoi-mániától, amit már maga Washington is ológgé kielomozott (persze itt csak fa-fogakia lessők gondolni, ahol szintén ológ komoly problémát jelent a szuvasodás, a szó eredeti értelmében). Iádésul ez valami szupererőtelmes fejta Valószínű a D.Adams-lálc Dirk Gintly *lohasztikus nyomozóirodájából* származó ötlel, hogy ez a ló so tudja, hogy hogy került ide fel a magasba s egyáltalán mit keres itt. A pirokó tárolására egy vizesbódn is ott van a ló feje mellett: hát próbáljuk elaltatni! (*use book on horse*). Na, ebben az egy esetben be is jött nekünk a dolog, felszodhatjuk a fogsoit

**Múlt, 2. emelet, azobrászok:** itt a már említett kalapács-kicszerölős trükkkel kell operálnunk, hogy Ednát eltávolíthassuk a *jelentben* a szobájából. Mást itt nem kell tenni, pedig Hoagie buzgón ajánlkozik szobamódelnek, akar meztelenül is.

**Múlt, padlás:** na ez egy kimondottan bunkó húzás volt a programozóktól... Ha az inuensó ágyat használjuk (*use Ned's bed*), kiderül, a matrac nyilkorgó, s emellett, hogy a macskát egészen meglovesszi ez a hang, de annyira nem nözi meg túlságosan az ágyat, hogy a játékokat megkapainthassuk. Ezért *use squeaky mattress with Jed's bed*, majd *use Jed's bed*, és most már *pick up squeaky mouse toy* Plusz még szodjuk fel a pirok festéket (*red paint*)

**Múlt, kint, Franklin:** ha már elintéztük, hogy essen, Franlint kövessük a szobájába, és adjuk neki a *lab coat*-ot, ami legalább vízhatlan Úja mohetunk saikányt ologotni: a feladatunk sima *push kite* lesz. Ha megvan máris a profitól a töltetlen szupai-elam, a saikányon levő *pocket*-be beirakhatjuk, és láss csodát...

Miután a múltban Washingtonnal kvagatuk a lát, már Laverne-t is vezárolni tudjuk. A collából kótfelő juhlerunk ki: *oh, I don't feel...* io az orvosi szobába, onnan pedig e tetőre, ill *I have to go to the bathroom*-ra, az ő nőmi izetlenkedése után ki az időgéphez. Tehát többször fordulva, WC-ro kikérodzkodva Bernard-tól átvethető a zészlőtekerő hajtókárja, illetve átadható Hoagie-nak a *Tent*-teléptérsi rajz; a dokihoz kikórodzkodva pedig a tetőn levathatjuk az álrühét, ami az új zészlő. Ekkortól máris szabadon járhatunk a házban



**Jövő, orvosai szoba:** tehát, amikor először kérérdkodunk ki ide, szedjük fel a falról a *Tentacle*-rajzot, és küldjük vissza Hoagie-nak, aki, miután beszélt a zészlővarró csajszival, máris lerakhalja az asztalra ezt a torvet, nicsak, valóban megváltozott a zészlő, ha belebújik Laverne, még *Tentacle*-nok is tűnhet...

**Jövő, konyha:** a mikrosütő/gull szerenlyűvel felangedhető a jégdombba hibeirnált mokus, és a kamrából falszedett pulcsit máris iádhatjuk.

**Jövő, kamra:** ekkor jár le a *sweater* szállítás ideje, szodjuk ki a szárítógépből! Innenőtől már csak az álrühes Laverne levényekodhat

**Jövő, hall:** itt csak akkor lesz teendőnk, ha máris a lepkehálós *Tent*, felépett, akkor persze *open clock*.

**Jövő, 1. emelet, 1. szoba:** Hoagie konzervnyitójával vágjuk fel a *time capsule*-t, a tartalmát, az időközben ecettő savanyodott bon pedig küldjük neki vissza

**Jövő, 1. emelet, 2. szoba:** ha megszereltük a tűzhelyes színen az ott allodogáló *Tentacle*-től a novezési kártyát, azt nyomjuk fel a műmlára (nevezük őt ki indutónak...), valamint a polcon levő görkört (*use roller skeels on mummy*). Itt még *pick up extension cord*. Ha lent van a műmian a cödula és a kott, *push mummy* Ekkortól az embeli 'szépségveszony' szereplő máris a padláson gyülekeznek majd, biáikkal egyetemben.

**Jövő, 2. emelet:** ha a műmiát kilöktük a folyosóra, m lesz az igazl vasony. Múmiánkat persze érdemes felcícomázni: rakjuk rá a ló fogsoit, a nedves spagettit, amit a villával tisztességes elekra káli hoznunk, valamint a *box o' loughs*-szal is dobjuk még meg. Ekkor még a műmia mellett ülő Harold Igon kamóny ellentel: őt a műhányással diszkvalifikáljuk! (*use lake dart with Harold*)! Ettávolítják a bírák, mivel betognek hiszik. Ekkor máris mindenképpen a műmiánk nyori e versonyt (menjünk jobbra, és *talk to the judges*, első három monüpen!). Ekkor máris érdemes visszamenni a kezdőszíntre, a bönön-részbe, és az őrt megdobni egyik nyotromonyunkkal, a kétszemélyes vacsioramoghivóval

**Jövő, börtön:** ha az őt ottávozott, *push switch*. De a rabot csak nem akainak lelépni:

— Rohanjatok ordón-mezón át, mint ahogy az embereknak tennik kell!  
— Hogy az egész hátralévő életünkben az a bajszon vér *Tentacle* üldözzen a falójával? Mug aztán az a sok vadállat odakint: oraszlanok, és főleg szkunkszak!

Mivel macskánkknak elég remes a kinezot, *use*, hát orro a menekülés megkezdődik, és már a lejárat is szabad a laborba!

**Jövő, közvetlenül a mofol moillott, kint:** ha már álrühben tekorgunk erio, ellandóan megjelenik a már említett macska, de elcsipni csak a *mouse toy*-jal tudjuk. Előtte érdemes azonban kiplingálni a *cl-cust*: *use Boobie B Boobie with tentacle*



**Jövő, kint, az időgépes pályra:** ha megszereltük máris az emeleti 2. szobából a hosszabbítót, akkor azt dugjuk be az időgép csatlakozójába, illetve a másik végét nyomjuk (*use*) be az ablakon

**Jövő, laboratórium:** dugjuk be a hosszabbítót a generátor csatlakozójába, majd jöhet a mokus. Kis meglepetés: a kivágódó öklös kis időt ad neki, hogy eltűnjön az egélyukban, okkor lesz jó a poriszívó (lásd: múlt); *use built in shop vac with mouse hole, open hatch* Ekkor már nem próbálja meg még egyszer e

szekést a jászág, és az energia megvan a visszajutásia...

Ha már mindkét időgép működőképes, éldemes foglalkoznunk a szerződéssel. A bélyeg pont rámegy, de Heagle nem akarja bedobni a műtárgyat a postaládába, mert 'nincs aláírva'. Tehát a jelenben Dr. Fred-től kell majd egy aláírást kicsikarnunk, ami nem lesz könnyű. Ha kiszabadítottuk az ellenőrk fogcságából, és felöltöztettük, beszéljünk vele (choat: *But the human race Oh forgot...I'm getting...*). Krbökjük, személyesen orodunk a Lila után, hogy közveszélyesnek nyilvánítsák, és locsukják, de ahhoz kell egy orvosi aláírás

Mikor aláírta a dokit a szerződést, és a bélyeget is letnyomtuk rá, Heagle-vel rakasuk be a múlt postaládájába. Jön a telefon a Lucasfilmtől, hogy átutalták a 2 milliót a dokit számlájára. Ha benézünk a TV-műsorba a jelen valamely emeleti szobájában, utána már közvetlenül a gyémánt-eladókat hívjuk: lényegbességgel megjön a csomag, mindenki visszajön boldog stb..

Még azonban a vége hátravan: visszamen-ni a tegnapi, hogy kikapcsolhassuk ott azt a nyomerult fertőzőgépet (aminek egye-düli haszna az volt, hogy ezzel is bizonyít-sa, hogy Dr. Fred örült tudós: hisz milyen dokit az olyan, akinek laborjából a különféle méregok nem ömlenek tonnaszám?). No igen, de a Lila megelőzőtt, ráadásul az út során némi kellemtelenségünk támad, mintha egybeforrt volna a három bejkeverő lőszereplő. Nagy Torrtacle-seregoket ren-deznek a gép elő, hogy védjék a kapcsoló-ját, és Lilának is megvan már a Titkos

Fegyver, amit olyan buzgón tervezett a jövőbeli ottlötünkkel cseppet sem jóképeségű alattvalóival. Ezen tegyver hatása szerencsére rdőleges (kicsit összetépődünk tőle). Irány az emelet, és nyissuk ki azonnal a 2. ajtót. Közben krszúr Lila, és ránhlő. Slisszoljunk be a 2. szobába, és hátul az egértlyukon át a harmadikba, majd amikor visszanyertük 'rendes' méretünket, szedjük fel az asztalról a kugligolyót, és menjünk le a laborba: *use bowling ball on tentacles*. Hát ez az, erről beszelt még anno Zöld, tőnylog kuglibábuként széthullanak az örök, és már csak Lila kever be



Kiderul, úgy általában az utálja az om-beti nemet, mert 'próbáljatok meg Ti összekarótt lábbal ugrálni' meg hasonló. Próbáljuk haragját a prol. ellen fordítani: *Sounds like you just hate.../You're pretty.../Why don't you zap Dr. Fred?* Minő szerencse, a kicsinyítő sugár visszapatlan a dokit fejlámpájáról, Lila letörpül, mi meg nagy lelki nyugalommal ottapossuk, és a szennygépet kikapcsoljuk...



Happy end, meg kiderul, hogy csak a ru-hak lettek a nem szabványos időutazásunk alatt kezesek, szétörölködjük megunkat, es voila! The end



Hat mit mondjunk? Inkább semmit. Az elő-ző részhez képest még nagyobb baromsá-got sikerült Lucasfilm-eknek összehozni-uk. Kár, hogy egyetlené csak a PC-sek gyű-jtoményét gazdagíthatja.

• DADA

## CompArt KFT

Tel.: 169-5155/35  
Fax: 189-3707



Üzlet: Budapest, Újpesti Centrum Áruház,  
(A kék metró újpesti végállomásánál) II. em.

### AJÁNLATUNK A KÖVETKEZŐ:

Commodore 1541/II FDD  
Commodore Amiga 500  
Commodore Amiga 600  
Commodore Amiga 1200

6.900,-  
21.990,-  
21.990,-  
43.900,-  
486 DLC 33  
486 DLC 40 koprocesszorral  
80 MB HDD  
120 MB HDD

17.500,-  
32.500,-  
21.125,-  
23.625,-

Az áraink az ÁFA-t is tartalmazzák! Ha nem hisz a szemének, hívjon fel minket! Üzletünkben számítógép- és videoszerviz is működik, elromlott gépét garanciával megjavítjuk.

Még egy üzletünk nyílt: a Bp. XIV. Fogarasi u. 26-ban (DISCOUNT SZERVÍZ)

## A hónap TOP listái:

### C64

Examination  
Bard's Tale III  
Star Commander  
Indy IV.  
Art of China  
Corya  
Holiday Games  
Pirates!  
Sleepwalker  
Cool World

### Amiga

Dune 2.  
Syndicate  
Monkey Island 2.  
Goal!  
Tornado  
Ishai 2  
Lost Vikings  
Hannibal  
Chaos Engine  
Eishockey Manager

### PC

Betrayal at Krondor  
Maniac Mansion 2.  
Might & Magic IV/V.  
X-Wing  
Ultima Underworld 2.  
Civilization  
Indy IV.  
Comanche  
Lemmings 2.  
Monkey Island 2.

### Plus/4

Laser Squad 1/2  
Archivum  
Extasy  
Cloud Kingdoms  
Dragon Wars  
Bard's Tale III  
Castle Master  
Way Out  
3D Pool  
Puzznic

## CoV 36/29

# PROGRAMOZÁSTECHNIKA

## HELYESBÍTÉS!!!

A CoV 35 megjelenését követően expressz e-mail címmel repült felénk az alábbi hibajelzés.  
„Nem tudom, ki gépelte a CoV #35-ben a PROG.TLCI-t, de akárki is legyen, elküvetett egy hatalmas bakit! A baki az ART STUDIO V1.28 képátalakítóban van!  
30 POKE 1024+1,PEEK(16192,1)  
40 POKE 55296+1,PEEK(17208+1)  
Akkor helyesen  
30 POKE 1024+1,PEEK(16192,1)  
40 POKE 55296+1,PEEK(17208+1)  
Az így írtak, ez volt a hiba!!!  
Valószínűnek tartom, hogy ezt a hibát Benkő Csabi és bárki más is le tudja javítani!”

• Fábán Sándor, Győr-Ménfőcsanak

## ACTION kártya tippek

A múltkoriban az Evtörnyv '92-ben volt egy-két szó az Action kártyákról. Nos a loader-ről elég kevés szó esett (pedig sokan ezt használják legtöbbször), úgyhogy most pótoljuk ezt a mulasztást.

A Warp 25 illo-eket Action nélkül csak a LOADER program használatával lehet betölteni (a file menüből kimenetileg ez a rutin lemezre). A slander disk turbo sok programnál működik, és jelentősen lecsökkenti vele a programok töltőgetési ideje, ami 64-en ugye nem árt. Viszont sok programnál nem működik, s bennünket valószínűleg ez izgat. Az, hogy a turbo nem használja a program, többféle dolog miatt is lehet.

A program speciális töltőrutint használ, mivel a lemezen az adatok nem file formátumban vannak, hanem a DOS-nek „össze-vissza” (ún. track-töltés loader használ). Ilyen pl. a *Bard's Tale*, *Daja Vu*, *Striko Fleet*, stb. Viszont ezek a programok általában már eleve gyorsabbak a DOS töltőrutinjánál.

Vannak olyan programok, amelyek file formátumban vannak, s valamilyen disk turbo már használják (lehető nem az Action turboját). Ilyenkor általában nincs értelme kísérletezgetni az Action turboval, bár ahol lehet (pl. SSI szerepjátékok) azért érdemes azt használni (ilyenkor fennáll az esélye annak, hogy lemaradunk a töltés közbeni képernyőről, mert az Action kapcsolja a képernyőt).

A cracker bácsik is előszeretettel „chruncollják” (ez nem a Nestlé csoki, hanem azt jelenti, hogy tömörítik) egybe a program file-jait, s ekkor is speciális a töltőrutin. Ezt felismerhetjük az intro-beli dumákból (pecked by... t file version by... stb.), valamint arról, hogy töltés közben előszeretettel növelik/csökkentik a keret színét (ergo csíkok a képernyőn) ezek a loaderok általában piszok lassúak.

Lehet olyan is, hogy a program nem használ speciális töltőrutint, mégsem használja az Action loadert. Az előző problémákra nincs, ám erre már van orvosság. Az első töltőgetés után, illetve közvetlenül azelőtt freezezzük. Nyomjuk meg az 'L'-t (Turbo Linker), válasszuk a floppyt (B-as). Ezután restart program. Ha szerencsánk van, akkor a továbbiakban turboval tölt.

Van még egy olyan lehetőség is, hogy a program kihasználja a turbo, de kifagy (nem muszáj töltés közben kikapcsolni). Pl. *Red Storm Rising*, *Elite*, *Pirates*. Ezek a programok allergiások a fastload toolkire, lehet ne azzal, hanem simán (reset után 'F3' — *Normal Reset*) töltjük be, majd „linkeljük” egyet az előbb ismertetett módon, végül indíthatjuk a programot így nem akad ki. Reméljük, sok felhasználónak, játékosnak tudunk segíteni.

• Lovasi Péter, Budapest

## SUPER POINTER

A programozástechnikai légen figyelők, valamint régi olvasók most mégiesen dobhatják tőle a CoV-ot, de megkérjük, ne döntsenek ellensimító dötten (Jufi, micsoda duma, kezdak beteg lenni? — Do!) A téma ugyan elcsúszott, de teljesen új ötlettel van fűszerezve a most bemutatott kis rutin. Akik látták már PC-n a Windows nevű szoftvert, bizonyára tudcsának, s talán poénosnak találják az egérkurzort. No nem biztos, hogy azt látták, amit kellett volna, mert kétféle egérkurzor van. No nem is akarunk a PC lelé elkalandozni, mert a mestani program is 64-re illesztett. Szóval a program így sprite-ot mozgat a képernyőn, s a többi 7 követ, de egy kicsivel mindig in-vin maradvány az előttemlévővel szemben. Ez a látvány már ismerős lehet néhány intro-ból, de pl. a PROF SINUSMAKER-től ilyen effektek szerkeszthetők.

A 0 sprite-ot irányítjuk a Port 2-ről Tűz gombba tudjuk a „kakac” színt elállítani. „SPACE” a sprite háttér prioritást változtatja. A program úgy működik, hogy a 0 sprite-ot irányítjuk. Ennek koordinátáit állítjuk egy veremben, a vereminduló (stack pointer) által mutatott helyre. A verem 128 helyes, és a második (1-es sorozat) sprite koordinátáit a mutató 16, a 3. és a mutató-32, 4. és mutató-48-ról vesszük. Ha a 0 sprite-ot egy újabb helyre mozgathatjuk, a mutató „odébbbonyol”, s a többi sprite-ot eggyel „közelebb” ugrik. Így minden sprite előbb-utóbb végiggyalogol a 0 által megadott úton. A verem végelentésként, így pl. 10-es mutató értéknél a második sprite koordinátát a 10—16+128=122 helyről vesszük. Minden egyes megazaklástkor növeljük eggyel a mutató értékét, s ha végigment, akkor újra az elejére fog mutatni. Nézzük tehát magát a programot.

\* = 64\*64

. a sprite adatai  
byte 0,255,0,3,255,192  
byte 15,255,240,31,255,248  
byte 63,255,252,56,0,28  
byte 48,152,16,96,64,38  
byte 96,24,6,98,24,6  
byte 112,60,14,120,126,30  
byte 127,255,254,127,255,254  
byte 60,255,60,62,126,124  
byte 63,0,252,31,129,248  
byte 15,255,240,3,255,192  
byte 0,255,0,0

SSI  
LDA #<MOVE  
STA \$0314  
LDA #>MOVE  
STA \$0315  
; megazaklászvektor beállítása  
LDA #1  
LDX #8

L1 STA \$D026,X  
DEX  
BNE L1  
; az összes sprite színe fehér  
LDA #150  
LDX #0

L2 STA TAB,X  
DEX  
BNE L2  
; sprite koordináták  
; a veremben 150,150  
LDA #0  
LDX #16

L3 STA TAB+255,X  
DEX  
BNE L3  
; X koordináta 9 bitek törlése  
LDA #255  
STA \$D015

; sprite-ok bekapcsolása  
LDA #63  
LDX #8  
L4 STA \$039,X  
DEX  
BNE L4

; az összes sprite a 63-as blokkban  
LDA #150  
LDX #16  
L5 STA \$CFFF,X  
DEX  
BNE L5

; sprite x,y koordináták  
; beállítása 150,150-ra  
CLI  
RTS  
; megszűnési rutin

```
MOVE LDA #1
      BIT 56320
      BNE L6
      DEC $D001
      LDA #2
      BIT 56320
      BNE L7
      INC $D001
      LDA #4
      BIT 56320
      BNE L8
      DEC $D000
      LDA #255
      CMP $D000
      BNE L8
      LDA #1
      EOR $D010
      STA $D010
      ; X koordináta 9 bit törlése
      LDA #8
      BIT 56320
      BNE FIRE
      INC $D000
      BNE FIRE
      LDA #1
      EOR $D010
      STA $D010
      ; X koordináta 9 bit törlése
      LDA #16
      BIT 56320
      BNE SPACE
      LDX SZIN
      ; igen, szín változtatása
      INX
      CPX #16
      BNE L9
      LDX #0
      LDY #8
      TXA
      L10 STA $D026,Y
      DEY
      BNE L10
      STA SZIN
      LDA #16
      BIT 56320
      BNE L11
      LDA #255
      ; igen, prioritás változtatása
      EOR $D018
      STA $D018
      L11 INC POINTER
      ; a többi 7 sprite mozgatható
      LDA #128
      CMP POINTER
      BNE L12
      LDA #0
      STA POINTER
      ; a pointer növelése, végelentéssel
      LDX POINTER
      LDA $D000
      STA TAB+128,X
      ; 0 sprite x koordináta törlése
      ; a pointer által mutatott helyre
      LDY #2
      LOOP TXA
      STC
      SBC #16
      BCS L13
      CLC
      ADC #128
      TAX
      LDA TAB,X
      STA $D000,Y
      LDA TAB+128,X
      STA $D001,Y
      INY
      INY
      CPY #16
      BNE LOOP
      ; a 7 sprite x,y koordinátájának
      ; előkeresése, beállítása
      LDA POINTER
      AND #15
      TAX
      CLC
      ROL TAB+256,X
      LDA $D010
      AND #1
      ORA TAB+256,X
      STA TAB+256,X
      STA $D010
      ; az x koordináta 9 bit törlése
      JMP $EA31
      SZIN BYTE 0
      POINTER BYTE 0
      TAB BYTE 0
```



# ELSŐSEGÉLY



**Bak Bence** Budapestről a **STONE AGE** kódot küldte el nekünk 64-re (PC-re is jó! — DoT)

2. BOVIDO, 3. SIDULA, 4. BIFISI, 5. LOVUHO, 6. BADEBA, 7. LUFIDO, 8. HAVULU, 9. LODISE, 10. HIFUHI, 11. DIVOBI, 12. HEDIDA, 13. DAFALI, 14. MUVESU (de lehet, hogy HUVESU, nem tudom eldöntani — DoT), 15. DADOMA, 16. SOFOBO, 17. DIVIDE, 18. SIDABI, 19. BEFEDO, 20. SAVOLI, 21. BUDUSU, 22. LIFOHU, 23. BOVIBE, 24. LIDADA, 25. BIFALO, 26. LEVUSA, 27. HADOMA, 28. LUFIBO, 29. HIVADA, 30. DODALO, 31. HIFUSE, 32. DIVEHE, 33. SEDIBI, 34. DUFUDI, 35. SUIVIBU, 36. DIDUDI, 37. SOFELU, 39. SEDUHO, 40. BEFIBE, 41. LUVUDI, 42. BUDOLO, 43. LIFISA, 44. HAVAHU, 45. LIDEBU, 46. HEFODE, 47. DEVOLI, 48. HUDISO, 49. DUFABA, 50. HIVEBI, 51. DADODU, 52. SIFUBA, 53. DEVODO, 54. SEDILE, 55. BUFASE, 56. SUVAHI, 57. BIDUBI, 58. LAFODU, 59. BIVILI, 60. LEDASU, 61. BOFAHA, 62. LUVUBO, 63. HUDEDE, 64. LIFILI, 65. HAVUSO, 66. DODIHA, 67. HETUBU, 68. DOREDU, 69. SUHIBE, 70. DUTUDI, 71. SIRILO, 72. DAHUSA, 73. SOTOHI, 74. BERIBU, 75. SOHADA, 76. BUTELO, 77. LUROSE, 78. BIHOHI, 79. LATIBI, 80. HORADI, 81. LEHELU, 82. HOTOSU, 83. DARUHU, 84. HUHOBA, 85. DITDO, 86. HARABA, 87. DOMADI, 88. SATULO, 89. DOROSA, 90. SAHIHO, 91. BUTABU, 92. SIRADE, 93. BIHULI, 94. LOTESI, 95. BARIHA, 96. LOHUBI, 97. BATIDU, 98. LURULA, 99. HIHESO, 100. LITIHE.

A változatosság kedvéért ő is tartogat egy kis **LASER SQUAD II**. tipphalmazt a tarsolyában. Az utolsó két szinthez tippek:

Utolsó előtti: **The Stardrive** Előzmények: Egy csapat ellopt egy lázadó hajót, amin rajta volt egy stardrive nevű irányítóberendezés, amivel a lázadók új úrhajóját lehet irányítani. A stardrive-ot visszavitték a bázisukra, Pashir város mellé, emi Prozino 5. bolygóján van. A lázadó csapatot a 7-es brigádból elküldték, hogy tolderítsék a teret, de Pashir csatornáit elárasztották a robotok. (és nem a patkányok)

Feladat: Meg kell találni a stardrive-ot, (ami egyébként egy ellentel van) és elvinni a tőrőp bal oldalára. A feladatra vigyünk pár MK2-est, és hegesztőt, valamint Kastoc autogunt.

Utolsó szint: **Laser platoon**. Előzmények. Ez a szint mint az ugyességnak és a lölelőnek a nagy próbája, amely 74 egységet tartalmaz. Két játékos esetén mindket félnek ugyanannyi egysége van, és a térkép szimmetrikus. A térképen egyszerre egyenként csak 10 egység lephet (egy körön belül). Ha valamelyik emberünk meghal, utánpótlás érkezik. Minden 5. lépésnél egy ember (de csak ha velük meghal). Egy játékos esetén csak a gépnek van Armoury droidja. Vigyünk magunkkal MK2-est és Auto Cannon.

**Verga Tamás** Budapestről néhány 64-es Cheat/Pokeot küldött

**TIMES OF LORE: POKE** 4664,173 — örök kaja

**CAULDRON 2:** Nyomjuk le a 'CTRL' billentyűt. Máris örökéletű and energiánk van.

**SPACE ROGUE:** Ha a Starbase-ra akarunk valamit becsomposzni, nem csak az első alkalommal alkorúthet, hanem bármikor, ha a gép RND-je úgy dönt. A Manchi-egg Siguro-ban van. Ki lehet hozni arcade módszerrel is, de felhasználhatjuk Omas Tyran talizmánját is. Egy ki berholás \$0728-0729 - pénz, \$0510-051F - páncél

**HEROES OF THE LANCE:** Ha gyorsított használnak, tohsuk be az A oldalról a HOTL2 nevű tile-t így elkerülhetjük a hoassas lövetést.

**MDONFALL:** Ha gyorsan akarunk meggyagdagodni, Reset után az alábbi címeken írjuk át nagyobbra az értékeket: 'ECFB-XXXX' itt vannak a nálunk lévő árak mennyiségét.

**Eozes Péter** Tószegről megsúgja nekünk, hogy a TOKI nevű programban az 'F' billentyűkkel a legyvereket változathatjuk: 'F1'-nagy golyó, 'F3'-tűz, 'F5'-szálféle 15, 'F7'-hullámosan lő

**Kovács Balázs** Budapestről néhány cartridge-poke-kal örövendezteti meg a régi 64-eseket.

**Tir Na Nog:** 36203,169, 36204,0; 36205,133; 36206,172 — sérthetlenség

**Batmen - Joker:** 2304,0; 32334,0 — játék begyorsítása, 32466,181 — örök energia

**Stunt Car Racer:** 4332,173; 7165,173 — sérthetlenség, 63028,0 — örök booster, 7875,165; 7881,165 — ellentel kocsi áldogál

**Moonfall:** 52311,9 — kilencszázezer lunárium

**V the Game:** 4719,173 — örök energia, 6988,189 — örökldő, 9295,234 — örök lőzer

**Project Firestart:** (lőpjünk be a disk manőbe — cartridge —, vegyük ki a lemezt, s így kezdjük el formátálni. A gép hibajelzése után írjuk be a peke-okat és lőpjünk vissza a játékba) (Talan elég lenne kikapcsolni a drive-ot, de nem biztos - DoT) Szóval a peke-ok: 3881,173; 10986,173; 13651,173; 13654,173; örök energia, 14315,189 — örök lőzer, 6578,0 — örökldő

**Abyss:** 48295,165; 48607,165 — örökélet

**Atomino:** a képernyőn üssük be: FIESELPFIEF. A játékban 'RETURN'-re színtet ugrunk.

**Enigma Force:** 47910,0; 47914,255 — örök energia, 34315,234 — örök lőzer

**Battle Command:** A LOAD GAME opcióval pályakód helyett állítsuk be: GINGER BEER. Megjelennek a hiányolt küldetések (mégiscsak átkonvertáltak őket, csak csúsznak), s a játékban sérthetlenséget kapunk.

**Into the Eagle's Nest:** 25520,0 — sérthetlenség, 17929,0; 18012,0 — örök lőzer, 20711,0; 20866,0 — örök kutas, 24651,173 — katonák áldogálnak, 21904,206 — nem robban le a láda

**Bruce Lee:** 6182,165 — örökélet, 8566,0; 11633,0 — sérthetlenség

**Sabotaur:** 39659,165 — érok energia, 30226,0 — örökldő, 33288,165 — nem tűnik el a legyver, 28917,64 — játék begyorsítása

**Saboteur 2:** 50024,165 — örök energia, 50379,0 — örökldő, 18573,165 — nem tűnik el a legyver, 49705,64 — játék begyorsítása

**Helász Zoltán** Götölváról (pardon, Gódról — DoT) egy elég régen beharangozott, de nem olyan régen kiadott cukri játék kódját küldte el. Aki még nem jött volna rá, elárulom, hogy a SUPERFROG-ról (Amiga) van szó. Íme a kódok:

234644, 447464, 747822, 392822, 446364, 984448, 477444, 992334, 467464, 818234, 182394, 298383, 984841, 093152, 387211, 017632, 398112

**Hegyi Ádám** Budapestről is megörvendeztet minket néhány Amigás Cheat

**Back to the Future III:** Pause, majd írjuk be: 'THE ONLY NEAT THING TO DO', 'Z' pályát vált.

**Blood Money:** Pause, majd nyomkodjuk a Helpet.

**Shadow of the Beast 2:** menjünk jobbra, és az első pümeust meglátva nyomjuk meg az 'A' billentyűt, ezután írjuk be: TEN PINTS.

**Dragon Breed:** A pályák végén, amikor a következő tőhődik, nyomjuk le a bal egér, a 'DELETE' és a 'HELP' billentyűket. Ezután amikor a képernyő villog, többszöleg gombbal ugorhatunk pályát.

**Impossible:** Pár HighScore cheat. HEINZ — több erő, OUCH OUCH — vízonjárás, ANNFRAK — csúcs energia, LUMBAJAK — dupla energia, JUGGLERS — ?

**Dornbach Petya** Szigetszentmiklósról azoknak szeretne segíteni, akik még nem játszottak végig az Ind(y)ena Jones IV-et PC-n, vagy Amigán.

Ha nem akarjuk a winceink fejér a Monte Carlo mentőgetéssel alkopratni, Tikalbot menjünk Algériába. Az arslól mar most el tudjuk kunylzni a maszkot. Ezután megrünk Monte Carlóba. Amikor Triffert bent van a szobában, a vezérlést ne edjük át Sophiának, hanem miközben beszélget, csatlakoz a következőt: nyissuk ki a falon lévő dobozt és húzzuk ki a biztosítékot. Majd használjuk az ágyon lévő lepedőt, nyissuk ki a kis szekrényt, vegyük ki a zseblámpát, kapcsoljuk be, és vegyük le a maszkot... Az eredmény lonyűgöző.

Ogyl szerint még nem volt elég cheat/poke/tipp minden idők legnépszerűbb játékahez, Gendeleim, sokan kitalálták, hogy természetesen az ELITE-ről van szó. (Ezzel a PC-s változat, méghozzá a régi, nem az Elite Plus!) A kimentett játékállás (\*.cdr) 136/137, byte-je tartalmazza a pénzt. Ha ide FFFF-t írunk, akkor 65535 Creditünk lesz.

**Szebellédi Péter** Pilisről is küldött néhány tippet PC-re:

**PREHISTORIK:** Indítsuk al a CHEAT COM-filo-t és mikor megjelenik a CONVERSION ON IBM... felirat, nyomjuk le az 1, 2, 3, 4 billentyűket. Így már mindjárt könnyebb.

**SEXTRIS:** Indítsuk el a CHEAT tile-t, majd a kérdésekre nyomjuk le a 3,2,4-es billentyűket. Ennek hatására végignézhethük a kopeket.

Ennyi tört benn, legközelebb találkozzunk...

## NEWS

### • BRAINFADE (TOM)

A coder első logikai játéka, minél kevesebb lépésből kell kikerülni egy pályát, ami akkor készül el, ha mind a 25 négyzet sötétre változik, pontozás a lépések arányában, a szint végén. Mozgatás joy vagy cursorkey, de érdekesebb az előbbi, mivel csak azzal lehet a TOP-listára feljutni. Egyébként egy SOLITAIRE szintű játékok, tehát valamitől "csorogtatás"... Kifejezése és zenéje nagyon jól sikerült...

### • SEX TEST (ADM)

Kifejezetten IO! ötletnek tartom ezt a programot, már csak azért is, mert bőven a józslás határán belül van, és nagyon humoros... mondjuk azért is lehetek elfogult, mert nagyon jó kategóriát értem el vele (=Mr. Fétők), mindenesetre én várom a folytatását, az IO-TEST-et is!

### • SUICIDE SOLUTION (BAG)

PC-meneknek elég lenne annyit mondani, hogy ez a Nibbles, talán erre a gépre meg elég lesz ennyit mondani: Nibbles, csak annál gyengébb grafikával, de egészen más ötlettel, egy "kligyóval" kell felszedegednünk a számokat, aminek hatására elkezd nőni a... kím. tarkunk. Nem kell előre örülni, ugyanis ha beleharapunk, akkor belehalunk, mondjuk EZ egy szintig LOGIKUS, nem?! Szóval így kell kellő mennyiségű számadagot felszedni, hogy növekedjen, ám ne sérüljön a feltett fark. Csodás!

### • DOMINO (TGMS)

### • JAPANESE WARS (TANNG)

Ue, mint az előző program, csak a külső más. Logikailag termékek, cool!

## BARD'S TALE III. Plus/4 (PIGMY, 1551's loaded version by CSORY)

Hát akkor folytassuk ott, ahol a múltkor — a Különszámban — abbahagytuk:

**Leother, Scale, Plate ARMOR** (bőr, pikkelyes; összedolgozott tém páncélzat, tudjátok, amit a csókór a felsőtestükre csatolnak. Ez is az AC csökkentése megy, és itt is balról jobbra haladva jobb az anyaguk)

**Helm, Wizhelm, Helm of Justice, Forofist, Mthr, Admt, Dmmt, Tkan HELM** (sisakok, sorrendben „hétköznapi”, varázslónak készített, Justice sisakja?!) sisak. Az utolsó négy szinten anyagokkal, itt is balról jobbra haladva erősebbek. Akkor most kitérek erre a négy anyagra, mert ezentúl is találkoztok velük, az első a mithril, már ez is... erős, ha valaki olvasta *Tolkien* valamelyik könyvét, az tudja. A második egy tértörő, a harmadik gyémánttal kivett és az utolsó a titán Ezek az AC csökkentésére jók, természetesen minél erősebb, annál inkább)

**Tung, Mthr, Admt, Dmmt, Tkan PLATE** (ez is valamitől páncél, páncéllemez, kisebb pajzs, vagy mi a franc, mindenesetre az AC csökkentésére). **Chain Mail, Mthr, Admt CHAIN** (láncingek, természetesen AC csökkentők). **Mthr, Dmmt SCALE** (szinten védő felszerelés, olyasmiről, mint a láncing, csak tömörebb. Remélem, már mondanom sem kell, az is AC csökkentő...). **Wer, Leather, Minatreta, Mage, Mthr, Admt GLOVES** (kesztyű, sorrendben bőr, bőr, bőr, más számra készült, és két erős fémkesztyű. Azt hiszem ezek is levesznek az AC-ből, de most megemlítem, hogy ha egy karaktertípusnak neki megtelelő cuccot adunk, akkor az ügyesebb lesz, és pontjai is kedvezőbben alakulnak. Ez NAGYON jellemző a TOLVAJ-ra, itt példa erre a bárdnak és a mágusnak készült kesztyűk. AC-szögölök is) **Mthr, Dmmt, Tkan SUIT** (ruha, vagy köpeny, mondjuk a kis „durvább” fajtából, ugyanis nagyon erős fémekből van-

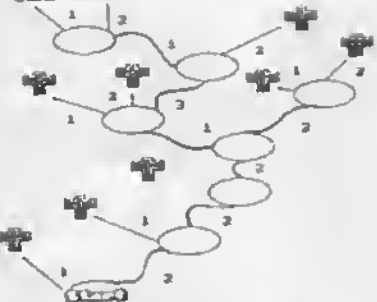
### • Gyűrűk Ura

Ez egy roppant egyszerű játék, de a grafikája miatt érdemes beszerezni, 1 oldalas helyigény ellenére is... ez volt a kb. gatyabavető időzet Dömök Szabolcs től, nos, én szintén szövege még életben nem láttam ezt a játékot, csak 1x egy kazettás valamit (ill. titkosít, nem vagyok mazochista magnós...), ami egy képet töltött be, utána meg nem volt semmi... mármint a szöveg, tehát lehet, hogy ezért nem emlékszem.

A térképet kézzel rajzolta: Dömök Szabolcs, géppel ábrázolta: Jahny

A számok az adható válaszok számát jelzik.

The END



• Jahny (Simon János), Budapest

nek Természetesen AC mínusz) **Kato's Bracer, Mthr, Admt, Dmmt, Tkan BRACERS** (valami kapocs???, nem tudom pontosan, de azt hiszem szokásos AC csökkentő dolgok közé mehet!) **Sparr, Spell, Siftle, Fire, Night SPEAR** (normális, -verés, -herc, -tűz és az éjlándzsák, az utóbbival lehet megölni ARBORIA-ban a gennyező gödörben *Tsiontha*-t. Elég erős fegyverek, a harcos és vadász figurái érdekes dolgokat művelhetnek velük, csinos kis cuccok, az tuti!). **Broadsword, Short, Batd, Flame, Crystal, Mthr, Admt, Thunder SWORD** (kardok, széles, -rövid, bárdnak készített, -lég, -kristály, -villám és kétszer erős fémötvözetű kard. Főleg az utóbbiak nem rossz fegyverek)

**Dayblade, Pureblade, Sperr, God'e, Hunter, Thunder, Hawkblade, Stone BLADE** (ezek különböző könnyebb kardok. Az első kétő két viszonylag szokásos ölkard, utánna szikre, -isteni, vadász számára készített kardok jönnek. Az ezután következő **THUNDERBLADE** fény előállítására jó, ugyanugy, mint a **HOLY SWORD**, ebben is végtelen a töltet. A **Stoneblade** az egyik legjobb fegyver! Amit megcsapunk vele, az követ válik, de mi nimum egy *critical hit*-et eredményez! Ebben a játékban nincsen, de a régebbi BARD'S TALE-ből át lehet hozni, az én tuningolt csapatomnak kb. 4db ilyenje van. A másik „híresség” a **HAWKBLADE** pedig a játék végigjátszásához kell, ugyanis a **MAD GOD — TARKAN** ettől retteg! Na, késsé előre kalandoztam, szóval, kérem, ezek szuper stuffok!

**Shedelence, Thruth LANCE** (dardák, az az igazság, hogy még nem próbáltam ki őket, de biztosan nem lehetnek rosszak, érnylándzsák és ? darda)

**Bard Bow, Velarians BOW** (ezek hárk ar-

nak lenni, a vadász kezeli jól, de érdekes módon van a bárdnak is. Utóbbi a szerencsétlenebb játékosaink *Arboria*-ba találhatják meg, a szerencsésebbek pedig tőlöm megrendelhetik a **TUNINGOLT**, tetszőszerint elkészített **CHARACTERDISK**-ot, amit TI küldtök, s én „kissé” helyrepolgatom, vagy az egész játékot, **TUNINGOLT KARAKTEREKKEL**, sbb., akár 1551-es **DRIVE**-ra is! Címem a hirdetések között)

**Arrow, Arrows of Life, Ag's, Zen, Steath, Black, Mthr ARROWS** (az hárkhoz tartozó lőszerek, egyszerűbben nyilvesszők. Normális, -élet, -ág, -zan, -?, -tekele és mithril nyilvesszők. A vadászok belezik szuperül!)

**War, Keet's, Song, Mthr AXE** (férfi harci balták) **Harci, Kaol** baltája, mithril baltája, én bárdoknak szívtam odni a hangbaltát. Jó cuccok!)

**Hemmer of Wrath, Oeethhammer, Thors HAMMER** (a harag herc kőpáncsa, halál-pöröly és Thor kőpáncsa. Nem rossz cuccok, általában a törpök ezelik jól, de én már tapasztaltam *Hobbit*-nal, hogy barm szívtott!)

**Dagger, Thlef, Poison, Mthr OAGGER** (szimpla, tolvaj -mérgezett és mithril -tűz kőfegyverek, a tolvajnak nem a szakmájának megfelelő bevenni a cuccok köze, mint már mondtam, jól jön nekik. A mérgezett igen poénos dolgokat tud csinálni, a mithril meg eléggé erős fegyver!)

**Torch, Lamp, Eternal Torch** (szimpla lámpa, lámpa és „örök” lámpa, tuningolás nélkül szenvedőnek sok szerencsét egy ilyen találatához!)

**Horn of Gods, Fire, Frost, Flame, Death HORN** (isten, -tűz, -fagy, -lég és halál-

kurt. A középső három a nekik megtelelt lunklókkel rendelkezik, egy varázsló ügyködésnek megfelelő utasokat vihet be. A legjobb a **Death Horn**, az ugyanis megtűnye critical hit-et eredményez, akéi egy ellen-ségesoparton is, nálam smén „elfűjt” egy adag élőhalottat, mondjuk sok műlket a bárd még hátrélevő tuningolásán és szmtjón is...).

**Mandolin, Fin's Flute, Galt's Flute** (xy lufolyája), **Pipes Of Pen** (pairsip), **Willow Flute** (villámflutyó), **Gatvanic Oboe** (galvános oboa), **Shrill Flute** (éles fuvola), **Anglo's Harp** (angyalok hárfája), **Clf Lyre** (lant... az az igazság, hogy ezeket nem próbáltam ki, mehetnek a bardnak!)).

**Shuriken, Boomerang, Sout Maco** (lélek buzogány), **Aram's Knife** (Aram kései), **Dynamite**, **Dmrt Floil** (erős tömörítőzélű csáphadáró), **Kall's Garotte** (Kall toroktörtő húzója, Kall egy vörös, vad és kegyetlen istenség volt, az élő emberek szívét követelte... igazából feláldoztak pár csátrót, és kiemelték még dobogó szívüket, a páciens meg csak nézte...), **Flame Knife** (lángkos, jó kis tárgy, valamelyik hepsimánál véletlenül volt, hát „begyulladt” az ellenfél), **Red's Stiletto** (vörös kis tőr), **Heartseeker** (szívkereső), **Thieves Dart** (lovajok dobonyla, az ki van próbálva, szupet, elég pár pontot visz be, de kitikus ütés lesz!)).

**Canteen, Acorn, Tolote's Head & Heart, Crystal-Smoky-Block Lens, Crystal Key, White-Rad-Yellow Rose, Magic Triangle, Right & Left Key, Shadow Lock-Door** (ezekre nem tórok ki, a dolgról annyit, hogy ha ilyenbe böttesz, csak úgy spontán — amit kell — akkor a játékok teljesítéséhez szükséges tárgyat találhat! HE-HE, csak mellyikkel és mit kell kezdeni?! NEM MONDTAM, HOGY VEDD MEG A CoV#11. számát és a SpV#22. számát is?! DE, ha ügyes vagy, akkor MEGRENDELED A Spectrum Világ #23 és 25. számokat is, ez alapjánavóve minden BARD'S TALE reszhez kell!)

**Bucktor, Gsumlats, Helbord, All's Carpet, Desert Stars, Trick Bick, Angra's Eye, Masterkey, Sphere of Lanetir, Wineskin, Aroflis, Firebrand, Crown of Thruth, Bait of Alliria, Steady Eye, Divine Helbord, Incenso, I-ching, Sheetmusic, Lever, Nut,**

**ARROW OF DEATH (Part) 2. [PIGMY]**

Ez egy adventuro, az előző rész leírása már megjelent a CoV 25-ben. Nem különálló játék, hanem az előző rész folytatása, ott ugyanis még nem lejtőzük ba a küldetésünket Szóval betöltés után (HELP) és már is megkapjuk a fontosabb információkat: keressük meg **ARNID**-et, és csináltassuk meg vele a mágikus nyílvezetőket, amivel megölhetjük **XERDON**-t, az ördögöt. Nem fogok részletesen végigmenni a játékon, aki már véglegesen az első részen, annak ismerős lesz, aki meg nem, az úgy is beszerezheti tőlem, ld. a hirdetéseket... YA!, amíg el ne feletem, a gép nem írja ki, hogy milyen tárgyat lát, csak ha mmden képnél lenyomjuk a RETURN-t, ilyenkor egy SEE-menüt kapunk... ez előző nagy hrba. Szóval, ezután már semmi segítség... (E, S, DIG, GET FLINTSTONE, N, N, GET SHRUB, S, W, N), nem a szokásos képet látjuk, kiértünk egy fennsíkra (N) és egy szakadékhöz (JUMP), majd egy kötéldíshoz (GO BRIDGE), itt valami loosott, tehát (S, D), egy témpáncél az (GET HELMET), lány a rés (GO CREVICE) ahol egy lámpa is van (GET LAMP), már mehetünk is (N, U, GO BRIDGE, N, GET WEED, S, HOLD ROPE, CUT ROPE)... szép landolás volt (DROP LEAVES) és egy kötéllel lehetünk gazdagabbak (GET ROPE), irány az útjelző (GO ARCHWAY), nem ártana egy kis fény (LIGHT LAMP) és már mehetünk is (N, N, U, DROP SWORD).

**Bolt, Spinner, Miericordia, Shadow Shiv, Shooting Blam, Hourglass, Shure Hand Amulet, The Book, Purple Heart, Flore C.** — mindezzel a játék során találkozhat, legalábbis azt hiszem, ugyanis sokukra nem emlékszem, lehet, hogy a tuningolásom folytán élkerültek valahonnan (ez ha max. 2-3 tárgyat vonatkozhat, de kétlöm), lehet közöttük be nem sorolt tárgy, vagy ilyesmi, azért esetleg SORRY!

**Elf, Scaadu's, Hunter's, -Mages Cloak** (ezek ruhák, a „szakmák-nak” megtelelően, kivétel **Scaadu** cucca), **Elf Boots, Speed-boots** (cipők, a lündecipőkben — ELF — még ekébban járhatnak az elfek, a speed-boots pedig egy olyan cipő, amivel heicnál gyorsabban mozoghatnak karakterelnk, az egész csapat akkor, ha MINDENKINEK(!) VAN ilyen, akkor jelentős az a sebességcipő), **Robe, Blood Nesh Robe** (köpeny), **Eelskin Tunic** (zubzony, ha minden igaz, segít, ill. ottuntet??!), **Sorcerer's, Thieves Hood** (ezek csuklyák, sorcerer fokoztatot elért magusoknak és tolvajoknak.).

Na, utolsó kenet és reklam: szóval, má egyszer írtam, hogy bárkinek felveszem a **BARD'S TALE 3.** részét, **TUNINGOLT KARAKTEREKKEKEL**, a LEGY OBB STUFFOKKAL, akar letzésés szerint rendezel HA ESETLEG MEGLENNE, akkor küldd el a CHARACTER disket, és én feltuningolom a karakteredet, esetleg újakat adok, AHO-GYAN AKAROD, a TE döntésed alapján! Példákeppen bemutatam az egyik lazább csapatom jellemzőit, tagjait, összehasonlításnak...  
St: 30, 25, 13, 16, 16, 28, 40  
IO 25, 17, 18, 20, 20, 20, 20  
Dx 32, 30, 21, 21, 21, 35, 13  
Cn 28, 26, 12, 14, 14, 25, 30  
Lk: 30, 25, 20, 30, 30, 25, 25  
Expr: pár millió 5-9...  
Gold: bazi nagy halom, milliók lelét

1. **FuckHunter:** kb. 30 LEVEL elf varázslónő, egyben vadászó. Nem semmi csaj, már kinézetre sem, szépen csillogtat a hosszú combjaival... de el lódom a témától, Spell Points kb. 1000, Wizard varázslatokkal. Halott volt, valamit elszabtam, de mikor feltéleztettem, —50 AC je volt, a lehető legnagyobb! Kb. 1000 Hits és Condition pontokkal rendelkezik.

2. **MagieBeer,** kb. 15 LEVEL női Chromancer, lágyan emelkednek kül.domborulatát, miközben magolja a varázsgöket. Szorintem elég lenne ránéznie egy harcosra, az nyomban belesülne páncéljába. Szóval Sp. 2000 felett, —22 AC, 500 Hits és Cond. pontokkal  
3. **Hobbit:** természetesen hobbit törfiarcos, -17 AC, 200 Hits és Cond.  
4. **RUMusic:** a kis környékáló elf bárd, —16 AC, 1000 Hits és Cond.  
5. **VODKAMEGE:** jó fej csáke, Archmage, lehetett volna fejleszteni, de kellenek az „egyszerűbb” varázslatok rs (még így is a három legjobb csoportjában benne van), —16 AC, 900 Hits és Cond., lehet lepadózni, mert bizony nem kevesebb, mint 4800 Sp! Mr. ACElaco ez egy kis szttes fiú, érdekes módon valahogy „smérős a neve, a kedvencem, na vajon miért? Tolvaj a drága, 40 LEVEL hobbit, AC —15, 1000 Hits és Cond., csapdák feltöltésében, tárgyak, kincsesládák ezonosításában és olajtőzésben, no meg kritikus ütésben 70% feletti!

7. **AMSTELMEGE:** most már LEVEL 60 Chromancer, —6 AC, 750 Hits és Condition nal, A Spell Points rt sem semmi, nem kevesebb, mint 4300!  
1. Elf cloak-boots, DragonSHIELD, Titan HELM, Breath Ring, STONEBLADE, HARMONIC GEM-ek és STAFF OF LOR, pár adag FIGURINES is von neki!  
2. Shield Ring, Titan SHIELD, PLATE, HELM, NIGHTSPEAR, Thunder Swoid, HARMONIC GEM-ek, STAFF OF MANGAR és egyéb ilyesmii cuccokkal.  
3. Sheld Ring, Dmnd SHIELD, PLATE, HELM, Thor's HAMMER, egyéb cuccok... Wargloves...  
4. Elf cloak-boots, STONEBLADE, Titan PLATE, HELM, DragonSHIELD, Song AXE, DEATH HORN, Mandolin  
5. Sheld Ring, Titan PLATE, HELM, STAFF OF LOR, Holy Sword, HARMONIC GEM-ek  
6. Thief cuccok..., Titan SHIELD, PLATE, HELM, Power Ring, Canteen, Thor's HAMMER  
7. STAFF OF LOR, -OF MANGAR, DragonSHIELD, Tesla Ring, God's Blade, HARMONIC GEM-ek, Mages cloak, Death FGN, DRAGONWAND  
• Jahny@®™ (Simon János), Budapest

pár tárgy lehet nálunk, s azok, amelyekkel a szakadéknál rendelkezünk (emelőtt átrepültünk a sarkánnyal...), azok mind helle-nek! Akkor itt most elakadtam, majd folytatom, remélem minél hamarabb END?! OPS! Az előbb csak vicceltem lőz, azt akartam, hogy megatok gyerekek rá a megoldásra... Igen Mindenki monjon vissza a „U\*\*\*” c. részre, és utána:

OET KEY, S, E, S, U, UNBOLT DOOR, GO DOOR, DROP KEY, GET BREAD, N, W, S, N, D, E, GO DOOR, D, N, N, FEED MULE, S, W, W, D, TIE ROPE To what? TO MULE, GIVE WEED — TO ARNID, MAKE AHOE, U, U, E, E, S, S, LOOK TAPESTRY, PRESS BUTTON, LOOK ALTAR, LIGHT CANDLE, TRAY, GO FLAME, UNLIGHT LAMP, S, S, E, GO —HOT, GET ALL, N, W, S, GO BOAT, GET OARS, ROW BOAT, GET CLOAK, WEAR CLOAK, FILL PIPE, SMOKE PIPE U... az a rézei találatlan ismétel, csak esetleg előtte GO PUB, etc, DRINK 2222 és kende... catnubis indicae herba), S, S, W, DROP OARS, GO CAVE, GET SHOVEL, DIG, GET DYNAMITE, E, N, LOOK CAIRN, GET STO NE, RUB STONE, GIVE STONE, GET BOW, S, E, GET HOCK, E, N, N, BREAK SKELETON, DROP ROCK, GO TRAIL, DIG, DROP SHOVEL, GO HOLE, E, DROP DYNAMITE, LIGHT FU SE, W, WAIT, E, GO HOLE, N, U, N, LOOK ORCAN, GET MUSIC, PLAY MUSIC, DROP MUSIC, S, GO CORRIDOR, N, N, SHOOT XERDON. Ezzel voge is a játéknak.

ENNYII  
• Jahny@®™ (Simon János), Budapest

## KÖZÜLETI hirdetési ajánlatunk

Érvényes: 1993. szeptember 15-től

A COM-WARE Kft. a Commodore Világ hasábjain  
hirdetési felületet biztosít

### Színes felületek:

Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/1 oldal)	40.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/2 oldal)	22.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/4 oldal)	13.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/8 oldal)	8.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/16 oldal)	5.000,-

### Belső oldalak:

1/1 oldal	30.000,-
1/2 oldal	17.000,-
1/4 oldal	10.000,-
1/8 oldal	6.000,-
1/16 oldal	4.000,-

### Az árak ÁFA nélkül értendők!

A lapok belső hasznos tuformere: 180 x 270 mm. Az 1/4  
1/8 oldalak álló és fekvő kivitelben is megrendelhetők. Tájé-  
koztatásunk közöljük, hogy az 1/16 oldal egy lap alján  
minleg 2 cm magas 18 cm széles zárt felület jelent

### Kedvezmények:

3-szor lekötés és előre fizetés esetén 10 %,  
5-szor lekötés és előre fizetés esetén 20 %,  
7-szor lekötés és előre fizetés esetén 30 %

### Járukezes díjak:

Ha nem kész reklámanyagot kapunk, vagyis a kivételést ne-  
künk kell megoldani, a hirdetési díj 10 %-át pluszbírái felszá-  
mítjuk

### Közületi hirdetési ügyintézés:

COM-WARE Kft., 1519 Bp. Pf.: 363

Tel. +FAX.: 153-77-84 (hétköznap 8-16h között)

Havi 80-100 MEGABYTE játék, segédprogram  
(ha máért nem, hát mazsolázásra)  
Es mindaz csak 8-900 Ft-ért??!  
Országossá bővíthük hálózatlunkat!  
Válaszborítékért tájékoztatást küldünk!  
**PROGRAM SERVICE**  
Cím: 1519 Budapest, Pf.: 299.

- C64/II alapgép, 1541-es floppy drive, magnó, 2 joystick, és kb. 60 lemez  
játék olcsón eladó! Érdeklődni lehet a 271-2160-as Bp. telefonszámon
- Az UNIVERZUM legtöbb PC-s programja, ird meg, melyik programmal  
szerezted, és elküldöm neked! YEAH! Küldd el a programleíradat és +  
egy válaszborítékot belyegző! László Ferenc, Budakeszi, Kossuth  
Lu.33, 2011
- Eladó felvess C64/II + 1541/II floppy drive + 100 lemez legjobb játékokkal,  
+ 1 lemezárto, + 2 joy + cartridge kinyár 26.000,- Ft Tomcsavary Attila  
Budapest, II. kerületen L.9. Érdeklődni lehet azemelyesen du Sh. után vagy  
telefonon 1176 730
- Eladó leveles C64, 5 hónapos 1541/II, 2 cartridge, 2 joy, magnó, kazet-  
lak, 50 lemez, ár 3 x 7000, Ft-os tesztelvezés. Cím: Ingee János, Jász  
berény, Sípás Orbán u. 6. 5100
- C64-es bővítmények (FASTLOAD, DATASETT, SUPERMASOLOK, FINAL  
II és egyéb) Érdeklődni: Gmelertan Miskolc, Janosi Ferenc 8.3/2. 3531  
Tel. (06-46) 384 454
- Eladó egy létezőtlen működő egy éves C64/II + 1541/II floppy drive +  
2 joystick + 120 lemez tele szuper játékokkal. Ár 22.000, 11 Cini  
Winecker Péter, Siofok, Koch István u. 14/A 8600 Tel. 314 878
- Eladó használt C64 + 1541/II floppy + magnó + joy + monitor és közel  
70 lemez. Ár megegyezés szerint. Kaulics Zoltán, Tel. Bp. 1763 680
- SPECTRUM 48K jó állapotban eladó. Kérésre programokat is biztosítunk.  
Cím: Dószeghy Zoltán, Debrecen, Tessedik Su.4 4032 Tel. (06 52) 346-  
189
- A1 le és C64-re játékiprogramok lemezen. Adás-csere, felbőlyegzőr és va-  
laszborítékért listát küldök. Cím: Csádei Péter, Szombathely, Kisfaludy  
Su.7 9700
- C64-re szuper programok lemezen eladók. Bodnai János ALT, Debra-  
cen, Vargatek ut. 1-3. 4771, 4031

A legjobb PC programok nagy választékban eladók! Polonyi Attila  
Budapest, XX. Endre utca 71. 1204

- PLUS4 és PROGRAMOK MINDEN SZINTEN! Az összes eddig megjelent  
CoV-ban olvasható programok, kazetták és lemezek, 1551-es meghajtók  
is sok működők! Ha programokat akarsz, listát, vagy telefonálj! Cím: Simon  
János (Jahny - Mr. ACEface), Bp., 1145 Thököly út 145/b. Telefonszám:  
1636-971 általában este
- IBM PC-re MINDEN! Programok és egész, vagy felszólítás gépparkok,  
patányok, áron, garanciával! Itt minden típusú találás, akár Turbo X1  
Hercules gra, 20 Mb winch és 360 Kb drive de természetesen 486, 386,  
286 AT, SVGA gra, 120- Mb winch, 3.5" és 5.25" meghajtók és minden, amit  
akarsz! PROGRAMOK szűlen minden grafikus kartya, tehát Hercules től  
az SVGA-ig, amit akarsz! Cím: Simon János (Jahny - Mr. ACEface), Bp.  
1145 Thököly út 145/b. Telefonszám: 1636 971 általában este

## APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

### Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

Minden megkezdett 25 szó után 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, társjelék). Nem számítjuk keres-  
kedelmi jellegű apróhirdetéseket ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

### Kereskedelmi jellegű hirdetések

Szavanként 28,- Ft + ÁFA = 35,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, társjelék). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben  
pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban

### Egyéb szolgáltatások:

Explossz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft

BOLO szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár; ITALIC szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Kelet 100 % felár

A hirdetési díjat az Impresszumban közötteknek megtehetően kériük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló  
egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kériük  
küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519

### 64 software

64-es kazettákra Program hegyek!  
Lagolcsóbban tölem. Bélyeges borí-  
tókért listát küld: Szűcs Sándor, Já-  
nosfalma, Pf.: 18. 6440

• C64 lemezes olcsón szuper programok  
eladók! Válaszborítékért listát küldök. Cím:  
Janka Viktor, Szerencs, Bartók Béla út 51,  
3900. Tel.: (06-41) 362-304

• 576-ban megjelent, egyéb C64-es pro-  
gramok eladása lemezen, kazettán. Lemezes  
programok kazettás változatai Deutch  
Szabolcs, Zafarkarcs, Fő út 11 8749 Tel  
(06-93) 340-481

• C64-re kazettás játékiprogramok eladása!  
Utánlét: 30,- Ft, Filo-os: 10,- Ft Huszti  
Öyöd, Tatabánya, Mártírok útja 54 8/2  
2800.

• C64-re lemezes programokat adok, cse-  
rélők. Több, mint 300 lemeznél programom  
van. Egy lemeznél program ára 40,- Ft. Vá-  
laszborítékért listát küldök. Csere esetén  
listát is kérek. Címem: Ochoyos Zoltán, Bu-  
dapest, XVIII. Üllői út 294 1184

Reklámaim eladom 300 lemezes C64-  
es játékkészlettel! (Kb 1100 játék)  
Lemezenként 50,- Ft-ért CoV Top-listás  
és 1993-es játékok ról Válaszborítékért  
listát küldök. Amíg a készlet tart! Mol-  
nár László, Érd, Bajcsy Zsoltinszky út  
171. 2030

• C64 magnósok! Széleskörű utánlétős  
programcsomó! Cseréltap 230 db Gyári  
részekenként lótható, lemeztől lótható virágok,  
valamint kimentett állások is érdekelnek!  
Nevem, címem és telefonszámom: Horváth  
Lajos alias NONAME Louis, Pápa, Vajda  
Péter ltp. 45. III/10, 8500, Tel.: (06 89) 324-  
239.

• C64 magnósok! Olcsó és vadonatúj játé-  
kiprogramok, árcengedményes egységcsoma-  
gok csak nálam! Megrendelődik között no-  
vember 5-én kisorsolok 2 személyt, akik 2-  
2 egységcsomagot nyernek! Horváth La-  
jos, alias NONAME Louis, Pápa, Vajda Pé-  
ter ltp. 45. III/10 8500. Tel. (06-89) 324-  
239

• C64-re lemezek 50,- Ft, kazetták 200,- Ft  
áron eladók. Csornai Zoltán, Budapest  
Dálnok u. 5. 1171

C64 magnósok! Ezúton értesítem meg-  
rendelőimet, hogy az augusztus 5-i sor-  
solás nyertese: Kovács Botond, Szent-  
ondró, és Jancsik Brigitta, Marcali.  
Nyári meglepetésem, mosonmagyaró-  
vári megrendelőim BONUS kazettákat  
kapnak! Olaszulók a szerencsés nyerte-  
seknek, és várom újabb megrendelese-  
ket! Ki tudja? Lehet, hogy legköze-  
lebb rád mosolyog a szerencse? Hor-  
váth Lajos, alias NONAME Louis, Pá-  
pa, Vajda Péter ltp. 45. III/10 8500  
Tel. (06-89) 324-239

• Ha valakinek megvan a RED MOO?/I c  
angol nyelvű szöveges kaland, és végig  
tudta játszani, jó lenne, ha adna egy ózon  
rípelt (gyk tippózon), vagy egy leírást!  
Előre is köszönöm! Ügélvált Zsolt  
Matomsok, Fő út 62 8533

C64-es játé- és felhasználói progra-  
mok lemezen!!! Adás-velel-csere Fel-  
bőlyegzett válaszborítékért listát kü-  
ldök. Cím: YSOFT, Budapest Pf. 229  
1701



- C64-re lemezes programokat keresek megvételre. Listát és tájékoztatást küldj! Címem: **Húros Tamás**, Siófok, Kech K.u.2. 8600
- **C64-esek figyelem!** Programok kazettán és lemezen. Kazetták, 250,- Ft-ért, lemezek 150,- Ft-ért. Válaszborítékért listát küldünk. Cím: **Turóczi Ferenc**, Győr, Ikve út 44 IX/25 9024
- C64-hez kazettás és lemezes szuper programok már 3,- Ft-tól eladók. Válaszborítékért listát küldök. **Kovács Krisztián**, Szeged-Alygó, Bartók B.6. 6750 Tel: (06-62) 367-023

## 64 hardware

- C64/II + 1541/II floppy + 2 db magno r lemezek + kazetták + lemeztartó + cartridge 18.000,- Ft-ért eladó. **Somorjai Zoltán**, Budapest, III Víztorony u.9. X/93 1038
- Sürgősen eladó jó állapotban C64 + 1541/II + Profex DR1000 magno + Quickshot II joystick + cartridge + reset + 160 disk (111 lele) + 2x100 db-os lemeztartó + szakkönyv. Mindössze 23.000,- Ft-ért. **Harsányi Zoltán**, Debrecen, Vukovics Sándor u.12. 4030.
- Eladó! C64 + 1541/II floppy drive + lemezek + joystick irányár: 19.000,- Ft. Érdeklődni: **Tóth László**, Bp. 114-6078-es telefonszámon
- Eladó egy C64-es magnós kártya, TCOPY 236, lapemester, gyorskörös, lusta lap, turbo 250, fejbeállító, magno catalog, modul off. Érdeklődni: **Nagy Miklós**, Polgár, Balond út 22. 4090. Kb. 1.000,- Ft.
- Eladó egy C64 + 1541 floppy drive + C= datascene + cartridge + joy, játékokkal, szakkönyvekkel 23.000,- Ft-ért. Cím: **Blehlér Gábor**, Sopron, Jegenye sor 6 9400
- Eladó: C64/II számítógép, 1541/II floppy drive, 1531-es magno, 1 db reset kapcsoló és 60 db lemez (játékokkal) irányár 20.000,- Ft. Érdeklődni: **lehel. Tari Attila**, Budapest, X. Ihsz köz 2 VII/41 1105 naponta 16h-18h-ig
- Eladó egy C128-as, 1571 floppy, két joy és lemezek irányár: 25.000,- Ft. Tel: 116-29-14. **Fischnek Richárd**, Bp.
- Sürgősen eladó: C64/II, + 1541/II, r magnó + lemez + kezelt + cartridge + könyv! Címem: **Bajusz Gábor**, Széreg, Mál u.46. 6771
- Eladó jó állapotban lévő C64 + magnó + QS5 mikrokapsolós joystick + gyorsított cartridge (gyorsított, masolóprogramok, Simon's Basic, fejbeállító, monitor, assembler prg., BASIC bővítés, programkörös) leírással, + RESET-tel. Ehhez jön még vagy 20 db. kezelt válogatott programokkal (80 db. utárhoztás) + leírással, irányár: 18.900,- Ft. Ajándékba kapsz még mellé 1 röszkethető játékkártyát + 20 db CoV-ot és egyéb számológép és írodalmat. Alkudni lehet! **Zics Viktor**, Székesfehérvár, Esze T.u.1. 8/85 8000 Tel: (06-22) 313-752
- Eladó egy C64 + 1541/II floppy drive + C1802 color monitor + C magnó + C1351 mouse + tálcseruza + 2 joy + 65 játéklemez + játékkazetták 48.000,- Ft-ért. Kompletten, vagy egyenként is! **Mester András**, Budapest, XXI Orion u.9 F/3 1214 Tel: 2774-794 (üzenetiróztató).
- Sürgősen eladó egy C64 + 1541/II floppy + magnó + 150 lemez + 16 kezelt + MPS801-es nyomtató + Final III Cartridge + kiegészítők + szakkönyvek. Ár: 35.000,- Ft. Érdeklődni lehet: **Bohnár István**, Budapest, III Juhász Gyula utca 8 17 1039.
- Eladó. C64 + Blue Chip 128 drive + magnó + 50 lemez + kazetták + szakkönyvek, csak egyben. Ár: 18-20 ezer forint. Érdeklődni: 16h után a 218-0715-os telefonszámon (**Nánássy Zoltán**)

- Eladó. C64, floppy, nyomtató, 102 lemez tele játékokkal, 2 mikrokapsolós joystick, játékleírások, szakkönyvek. Ár, megagyezés szerint! Cím: **Takács Zoltán**, Siófok, Reviczky Gyula u.16 8600
- C64-es magnóval, 2 joystickkal, 27 db. kezelt, (kb.900 játék), szakkönyvek (kezdő-haladó), C= újság, reset-gomb, + enlenna-csatlakozó 13.000,- Ft-ért eladó. Cím: **Piroksa Ferenc**, Kecskemét, Klauzál Gábor ter 9 II/8 6000
- Eladó C64/II + 1541/II r magno r 100 lemez + kazetták + szakkönyvek 17.000,- Ft-ért. **Bazsa Ferenc**, Budapest, 1782-981 (estis)

## Amiga

- Olyan játékokat keresek, amelyek csak A1200-on futnak! **Somorjai Zoltán**, Budapest, III Víztorony u.9. X/93. 1038

Amiga játé- és felhasználói programot lemezen! Adás-vétel-csere, Felbolyg-zott választborítékért listát küldünk Cím: **YSOFT**, Budapest, Pf.: 229 1701.

- A500-hoz iratódobozt vennék! Ha elromlott a lápegység és már nem kell a doboza, írj, megveszem! Cím: **Szabó Miklós**, Karcag, Tancsics M u.5-11 5300

Eladó Amiga 500 + memóriabővítő + színes nagyfelbontású RGB monitor + 3 turbo joystick + eger + PAD + 100 játék + felhasználói programok + 2 szakkönyv + lemeztartó, irányár: 45.000,- Ft. **Udvari Árpád**, Budapest, XIV Gvodyáni út 44-46 III/87, 1144. Tel.: 1844-238, vagy 1478-874.

- Amiga 500 plus + 1084S monitor + Action Replay III + Eger + 105 lemez programokkal eladó, vagy VGA-s PC-re cserélhető. **Papp József**, Mátészalka, Pf. 23 4701 Tel: (06-44) 310-229.
- Meggyezünk! Eladó Amiga 500 sok tartozékkal külön-külön is. Ugyanitt 37 cm színes TV, és 4 teljes AKAI videó tartozékokkal is. **Lavricsik András**, Budapest, IV Bocskay u.21 1043
- Amiga 500-as, 3,5 MByte RAM-mal, egérrel, joystick, 70 programlemez, szakkönyvekkel 45.000,- Ft-ért, ugyanez 2 MByte RAM-mal 35.000,- Ft-ért, MPS 1250-es nyomtató 10.000,- Ft-ért eladó. Érdeklődni: **Ujvári Róbert**, Csongrád, Csémegli K.u.3. 6640

Aron alul eladó 1M-ás Amiga 500-as Chip/Fest alkapcsolással, monitorral, vagy onélt! **Satény János**, Szeged, Batthyány u.33 Tel: (06-62) 321-958, napközben (06-62) 485-057.

- Amiga 500 Plus 1 MB RAM, V2.0 Kickstart, kitűnő állapotban eladó + egy 512K-s órák, kapcsolós memóriabővítő, akár külön is eladót! Érdeklődni: **Bajl János**, Békés, Kisplince u.33. 5630
- Sürgősen eladó. Amiga 500 (V1.3) + Philips Stereo Color monitor + órák, kapcsolós 512K bővítő + gyári Action Replay III! angol és magyar leírással + 3,5" külső drive + 100 disk a legújabb programokkal. Az ára csak 74.900,- Ft! Aki megveszi a cuccot, annak egy óvlg nem lesz gondja a programellátással! Cím: **Kovács István**, Püspökladány, Mikos Kelemen u.42. 4150
- 1,3-as Amiga 500 órák bővítővel + lemezekkel eladó. Érdeklődni: **Tuljner János**, Érd, Béke tér 5/B. 3/12. 2030
- Eladó garanciális Amiga 500, 1MB RAM-mal. Ha kell, adok hozzá TV modulátort, lemezeket csúcs játékokkal, szakkönyvekkel. Ugyanitt teljesen új NORIS mouse csak 2.000,- Ft-ért! Címem: **Walger József**, Gyomaendrőd, Bajcsy-Zsilinszky u.28/A. 5500

- Amiga 500-as számítógéppel 1 MB-ra bővítve + TV modulátor + eger + mikros joy + lemezek + lemeztartó + szakkönyvek, elcserezném 286-os AT gépre, vagy eladnam 40.000,- Ft-ért. Cseregegnél Winchester nem szükséges és elég a Hercules monitor. **Kovács Gyula**, Telabánya, Verebely utca 10 4/2. 280
- Amigához 3,5"-os PROFEX külső drive eladó. Tel.: (06-56) 377-190 (**Czikora Tamás**, Szolnok).
- Amiga 500, 1MB, PROFEX külső drive, Sunny Line eger, üveges monitorozó, 1084S monitor, 100 lemez programokkal, joystick eladó. Ár megegyezés szerint. Érdeklődni: (06-74) 316-359 (**Acálos Balázs**, Szekszárd)
- Amiga programok másolása olcsón! Válaszborítékért listát Cím: **Cselovszki Norbert**, Nyiregyháza, Fazekas J.ter 11. 5/44. 4400
- Amiga 500, 500+ és 1200-as programok hatalmas választékban olcsón eladók. Listához, tájékoztatáshoz szükséges lemez és bolyog. **Bogar József Zsolt**, Budapest, XVIII. Széchenyi utca 28 1183. Tel.: 178-6834 (este)
- Eladó: Amiga 500, 1 MB RAM-mal + Commodore 1084-es monitor + 3,5"-os külső drive + joystick + 50 db lemez 63.000,- Ft-ért. Érdeklődni a (06-59) 312-184-es telefonon (**Dorka Donát**, Karcag)

## PC

- IBM programok csereje! Válaszborítékért részletes listát küldök! **Perczel Zoltán**, Gyöngyös, Kőcsag u.27 3200
- Kezdő AT-s keres SS1 AD&D-ket, vagy más hasonló RPG-ket (Pool of Radiance, Krynn sorozat, Savage Frontier sorozat, Ultima V-VI, Spelljammer). Adekózó szellemek irigatok! Thanks! **Bóbits Zoltán**, Budapest, XIX. Irányi Dániel utca 1. III/12. 1193.
- IBM játék- és felhasználói programok eladók. Válaszborítékért listát küldünk. **PC INFORMATICA**, 1462 Budapest, Pf.: 766
- PC-s programok másolása az országban a legolcsóbban! I lemeznyi program 30,- Ft. Egyre bővülő választék. **Deutscher Szabolcs**, Zalakaros, Fő u.19 8749 Tel.: (06-93) 340-481.
- Eladó egy 286/20 MHz-es AT számítógép 1 MB RAM-mal, 1 2 FDD-vel, 40 MB HDD-vel, EGA monitorral, 101 gombos billentyűzettel, 60.000,- Ft-ért. Cím: **Tólos Péter**, Látatlan, Zalka Mhp 18/12. 2541
- AT 286/25 alaplapp, ESCOM Powersound Pro Stereo 4.0 hangkártya, 40-es Seagate winchester kártyával, Kyosho Raider rádióirányítással Off-road autómobil irányítással eladó. Külön is! Név: **Krécsy Gábor**, Cím: 1154 Budapest, Tompa u.72 Tel: 189-1177 (10-19 óráig)
- HI PC-sek! Most indul PC Klubba tagok jelentkezésér várjuk. Havonta a legújabb programokról VB-ért tájékoztatást! **PC-KLUB**, Pusztaszerdvár, Pf.: 8. 5919.
- PC-s programok INGYEN! Válaszborítékért küldj! **Kövés János**, Sotvadkert, Zalka u.22. 6230
- PC-re a legjobb és legújabb programok a GAME id, Felbolyg-zott választborítékért listát és tájékoztatást küldünk! Címünk: **GAME**, 1558 Budapest, Pf.: 122.
- IBM PC programok hatalmas választékban a legolcsóbban eladók. Kérésre ingyenes lemezes listát küldünk, **Völgyesi István**, Budapest, XIII. Tomori u.21. VIII/48 1138 Tel.: 1406-126
- PC programok már 25,- Ft-tól. Válaszborítékot kérek. **Kövés Antal**, Kecskemét, Reviczky u.4. 6000
- PC-hez olcsón eladó egy színes EGA monitor kártyával és egy 286-os alaplap + mouse! Programcsere! Keresem a MAGIC CANDLE bármelyik részét! **Bagi Ákos**, Eger, Maktári u.71. 3300 Tel.: (06-36) 322-113

• Hi PC-sek! Keresek PC-re olyan Amiga emulátort, amely az 1.3-as, vagy annál nagyobb verziójú Kickstartot képes emulálni! Keresek továbbá olyan C64 emulátort, mely képes beolvasni a C64 lemezeket, és lehetőleg színes üzemmódban képes dolgozni! Cím: **Éhn David**, Budapest, Villányi ut 51. 1118. Tel.: 1659-784

## Plusi és larsai

• C+4-re lemezek 50,- Ft, kazetták 200,- Ft aron. eladók! **Caernath Zoltán**, Budapest, Dálnok u 5. 1171  
• Keresem a Mercenary II-őt és az Elite B verzióját Plus/4-re. **Dobi László**, Nyíregyháza, Incédi sor 11/B. 4400 Tel. (06-42) 319-684.  
• C+4 magnóval eladó, valamint kb. 350 program, szakkönyvek, játékleírások Irányár: 10.000,- Ft. **Bendi Gergely**, Budapest, XVII. Gyöngyűk u 51. Tel. 271-2440  
• C+4 bontásra eladó egyben vagy külön is. Eladó még 1 db 1570 floppy drive lemezekkel, 1 db datasette kazettákkal, 3 db. joy, ár meg egyezés szerint Cím: **Tamas Richard**, Kaloécsa, Csokonai ut 71A 6300

• Plus/4, C16-os színvonalas programok olcsón eladók. '91/'92-es Hatalmas választék. Lemezen kazettán Minőség, megbízhatóság. Válaszborítékot küldök listát. **Tócski Tamás**, Kiskunfélegyháza, Szent Imre herceg u 35. 6100  
• Plus/4 & C64-es gépekre programcsere. Nagy programszám. Listát kerek. Válaszboríték esetén En is küldök Gyors ártutás **Novak Péter**, Budapest, XIII Kresz Géza u 21 1132

## Egyéb

• Zeneszek, frgyelen! Komplette Atari rendszer eladól 2 MByte-os STE színes és monochrome monitorral, winchesterrel, 400 lemezzel, eredeti programokkal, magyar és nemel szakkönyvekkel MOST CSAK 100 EZERERT! Telefon 1151-826 (**Kapaa György**). Ezt ne hagyj ki!  
• Ha fudsz zenét szeretni, kódolni, vagy cool grafikát készíteni és be akarsz lépni egy most alakuló C64-es demo csapatba, akkor írj, vagy telefonálj! Cím: **Kuncaik Balázs** (Dr Blaso), Pécs, Siklósi út 32 7632. Tel. (06-72) 445-897

• ZX-81 számítógéphez lialol Velleket, és programokat is keresek hozzá Telefon: 1152-929 (**Képes Gábor**).  
• C64-es lemezeket! Egy új CLUB alakult a számolokra, melyben fantasztikus tehetséghez juthattok!! Ilyen még nem volt! Bolygós választóritékort tájékoztatót küldök. Irjalek!!! **Patrovica Zoltán**, Veresegyház, Harsta u 2 2112.  
• Nem találd a játékleírást, vagy az orokélet leírást a sok újságban? Irjál nekem! Játékleírások újságírói szerinti jegyzéke és játékleírások orokélet számának leírása eladó nyomtatva Cím: **Jároka László** 1576 Budapest, Pf. 102.  
• SPECTRUM 48K programok óriási választékban eladók. Több, mint 3.000 program közül választhatsz! Cím: **Soós Tamás**, Vác, Kiskorut 17 2600. Tel., (06-27) 311-901.  
• Féláron eladó ENTERPRISE 128K + nyomfaló + beszélőgép + joystick + programok kezettán + rengeleg szakíradalom (SpV-k, Enterpress-ek is) Ár 25.000,- Ft Erdeklődni hetekben Budapest Izabella utca 75, cipőszmühely (**Nietach Pál**)

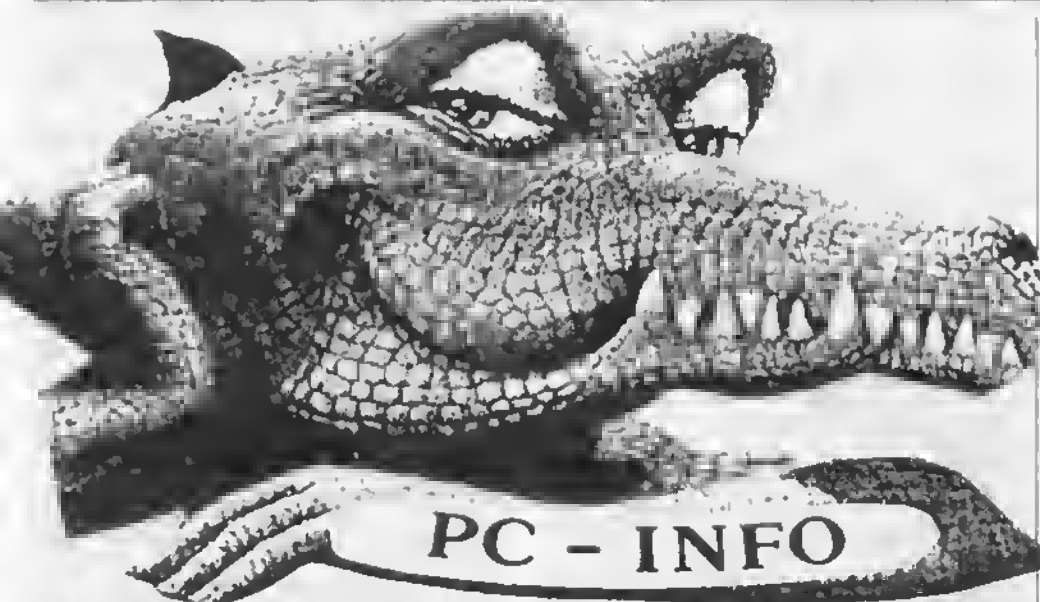
## A 64-SZOLG ajánlata C64-re, kazettára

**C102B:** Robocod (utántöltés) / Over the Net (utántöltés)  
**C108B:** Indiana Jones IV (utántöltés) / Double Dragon 3 (utántöltés)  
**C109A:** Enforcer (utántöltés) / Popeye 3 (utántöltés) / Vagot 3 / Asteroids / Synnon Truckot / Exile game / Dasher / Bee 52 / Robo's revenge / Toedliches dioxin Undercover zone / Grell and fella  
**C109B:** Skull & Crossbones (utántöltés) / Space Crusade (utántöltés) / Bomb squad / Double breakout / Unpredicta ball / Pipeline rat / Back gammon / Chemical / Sensor / World Ice hockey / Captured / Move On

**C110A-B:** Wrath of the demon 2 kollekció 60 perc, azupar verekedős játék  
**C111A:** Devastating blow / Rainbow / Tel taco / Block out / Exor / Race of bones / Round the bend / Crasher / Nibbly / Final Blow / Block bubble / Worm / Space Knight / Holiday cops / Magic castle / Josh - World ch squash / Hit truck racing / Table Tennis  
**C111B:** TOKI (utántöltés) Boom / First div manager / Gladiators / Flix / Frogger'93 / Bounce / Datto / Magic fields  
**C112A:** Nobby the Aardvark (utántöltés) / Minefields / Xpious / Cua boy  
**C108A:** HOOK (utántöltés) - 30 perc!!!

1 kollekció ára (30 perc): 350,- Ft. 2 kollekció ára (60 perc): 1 db. 60 perces kazettán 500,- Ft. 4 kollekció 2 db. 60 perces kazettán: 900,- Ft. 6 kollekció 3 db. 60 perces kazettán: 1.300,- Ft. A rendelést 10 napon belül utánvetel postázunk. Az eddig meglevő programokról felbélyegzett bortékert listát küldünk. A hibásan másolt játékokat díjmentesen újramásoljuk!

64-SZOLG, 2030 ERD, Pf.: 4.



## Még mindig a memóriakezelésről

Údv minden marháknak!

Először annak, aki ír, de nem tudja mit. Érdekelne, hogy az UMB, HMA, mióta szabvány? Azonfelül miért nem írta bele az EMB-t is, hiszen az is van. Szóval a memóriakezelésről, most egy olyan ember tollából (billentyűzetéből), kapok ízelítőt, aki ezzel pénzt is szokott keresni

Szóval EMS-Expanded Memory Specification, XMS-eXtended Memory Specification. Ezek a szabványok. Az EMS-t még XT-hez dolgozták ki, itt adott tiszteletes mennyiségű memória, amit egy 64 Kb-s ablakon látnunk, mert a proci nem volt képes 1 MB-nél

többet kezelni. Ez ismerős lehet mondjuk a 128 K-s Spectrum-ról. Ez az ablak 4 db 16 K-s lapra volt osztva

Ez eddig egyszerű, de lássuk az AT-t. Ez képes (enne) 16 MB kezelésére egyben, de ehhez DOS-kiterjesztő, vagy Windows kell, mert a DOS ugya csak 8086-nak használja. Na mármint, hogy a többlet memóriát alérjűk, megszületett az INT 15h, amivel extended memóriát lehetett kérni. Még hozzá kell tenni, hogy a memóriakiosztás nem folytonos, van 0-640K, ez a normális memória. Innentől 1024K-ig vannak: a képernyő memóriák, EMS ablak, hálózati kártya sly. Ezután, és (!) csak ezután jön az extended memória

Ezek után kijött az XMS szabvány. Ez képes kezelni 3, azaz háromfajta memóriaterületet: HMA: Ez egy p o l l a t. Az 1024K fölött 64K-16 byte-t el lehet érni a segmens, offset címzés során. FFFF:FFFF az ugyebar jóval túlvan az 1M-n. Ez normalis esetben nem megy, mert a tölcordulást egyszerűen eldobja a gép, hogy ne az legyen, ezért vezették be az A20 line-t. A HMA azért lényeges, mert DOS 5.x-től ide csúcsul, ha van. Ez pedig a gépek legtöbbszörében van, egy 1M-s 286-ban is van, mert ez az extended memória első 64K-ja. Ja, a rövidítés leírása: High Memory Area.

EMB: A további extended memóriát ezeken keresztül lehet kihasználni. Extended Memory Blocks

UMB: Upper Memory Block. Ha van valamilyen chip-selünk az AT-nkben, akkor az valamennyi memóriát képes a 640-1024K-ba lapozni. Nem muszáj ennek pont C&T Neat chipset-nok lenni, nekem egy Headland 12-es volt, és a ORAM 2.0 64K UMB-t elő is tudott állítani. Az, hogy erre nincs szükség, az egy hulyeség, mert az összes razidens driver, TSR, néhány DOS rendszerterület (ami nincs a HMA-ban) ide kerülhet. Pl. **Stacker-t** használunk...

386-on már fejlettebbek a lehetőségeink, de a területek, és a szabványok maradnak. Az EMS és a XMS közötti különbségek dióhéjban: Az EMS egy 64K-s ablakon keresztül kommunikál, az XMS pedig tetszőleges méretű blokkokat tud mozgatni a teljes 4GB-n belül. Tehát az XMS fejlettebb, de mivel újabb, ezért még sok program az EMS-t támogatja.

## A driverekről:

Himem.sys, Qext.sys

HMA és EMB managerek. Ezek egy tők szimpla, ősi 286, 1M AT-val használható, és ugyanazt csinálják.

Qram.sys

UMB-manager. Na, ennek mai kell valami. Ha van chip-set, akkor azt használja, de nagyon kevés félelet ismer (Neat) De he olyanunk van, amit nem ismer, akkor az alaplaphoz kapott gyári lemezen lévő EMS-driver segítségével készíthetünk EMS-t, aminek a Qram betelepít a page-frame-jébe, és ott hoz létre UMB-t. Másutt nem is tudna, ismételtem a 640-1024K-ban alapállapotban nincs RAM!!! (de a gyári .sys file belapoz oda min. 64K-t) Szóval az igaz, hogy a valódi NEAT alaplapok meg ma is drágák, de ki mondta, hogy azt kell venni? Velehet sz CMPAO gépet is, és szídhatsz, hogy milyen drága...

Emm386.sys

UMB-manager from Microsoft. Mint minden Microsoft termék ez is ott sz\*\*, ahol van (igen, a DOS is az). Ne használjuk.

Qemm386.sys

UMB-manager. Ez a nem plusz ultra igen jó lehetőségek vannak, különleges trükkök is tud, feltétlen ajánlott.

Ezeket ovok tapasztalatával és az EMS+XMS szabvány eredetivel együtt írom.

Még valami, ha bárki úgy érzi, hogy kevés a szabad RAM-ja, akkor nagyon szívesen segítek a megfelelő driverek megfelelő elhelyezésében: 1-863-181 (ő meg segít lemezgondjaimon...)

Még valami a végére. Az UMB manager az egy programfájl, amire le gondolsz, az lehetetlen az UMB driver 5.22. Ez nem kukacskodás, már az előzőekben szó volt két UMB managerről, azonlól, még van egy három másik is. Azért is gondolom ezt, mert 5.22-nél állt le az EMS driver-fejlesztése (sajnos). Egyébként ez a legjobb, ha valakinek megfelelő chip-setje van, akkor real módban marad a gép! Egyébként én meg nem láttam olyan programot, ami nem ment Qemm alatt, ha az jól volt beállítva. A combi.sys szép is, jó is, csak éppen a write-cache hiányzik belőle, de az nagyon. Láttál már valaha HyperDisk-et v. Norton Cache-t? Na ezeket teszteld, hogy hova gyorsul a gép!

Itt is szörnyű, hogy valeki olyasmiről ír, amiről tudása enyhén szorva hiányos. Amit itt írok, azt az Élet lektorálta, vagy 30 teljesen különböző gépen.

• Négyes Károly, Budapest

## Hidegzuhaný #2:

Jó napot!

Az UMB legjobb tudomásom szerint NEM „igen hardware-specifikus lehetőség”, hanem a 640k-tól 1024k-ig terjedő memória standard hasznosítása. Mit gondolok (illetve gondol DADA), a QEMM vagy az EMM386 hová rakja a „leltéti” drivereket? Talán nem véletlenül hívják őket UMB-menedzserek... Az UMB egyébként sem memóriakezelési szabvány. Egyszerűen az UMA-ban (Upper Memory Area — jól látom, hogy DADA meg sem említette?) létrehozott blokkok jelölő (UMB = Upper Memory Block), és, mint már említettem, arra jó, hogy driverek vagy rezidens programok lusszanak benne.

Nem tudom, a menüzők közül miért éppen a McAfee-léleltszörzött DADA, nekem a BootCon-nal sem volt semmi bajom, azonkívül mintha mostanában jelent volna meg valami MS-DOS 6.0 nevű program, ami nem tudom miért jó, de van benne config.sys-menüző...

DADA nem írja le azt sem, hogy a DEVICEHIGH DR.DOS-éknál HIDEVICE-ként szerepel (de ezt csak zárójelben említom meg). A LOADHIGH parancs CSAK DOS-előldhető ki, a config.sys-ben (mint a példákban is mutatja) DEVICEHIGH-t kell használni.

A leltéti köntények nagyon van közé ahhoz, hogy a QEMM-et NOEMS-sel vagy anélkül hívja meg az ember, de korántsem ennyi, mint azt a cikk sugallja, ugyanis egyáltalán nem kötelező a QEMM-nek az UMA-ban emulálni az EMS-t, illetve a HIGH MEMORY helyére lakni a page frame-et (a QEMM-et ebből a szempontból még nem néztem meg közelről, de az EMM386 TUD úgy EMS-t emulálni, hogy high memory is maradjon). A modpaylokat azért nem lehet leltéti, mert legjobb esetben is csak C800-tól F000-ig van high memory-ként használható hely, abba még beraktok egy 64k-s page frame-et, úgyhogy marad 96k, amiből még lejön a driverek mörele.

A HMA nem „64k hosszú lóhel”, hanem 1x hosszúságú, 64k, az ember a leje letejere is állhat, akkor sem lesz se rövidebb, se hosszabb az UMB és a HMA nem arra való, hogy bármely program igényelje, hanem arra, hogy a felhasználó a DOS-t, illetve rezidens programokat töltsön belőjük (nagyon kellemes tulajdonsága pl. az FOREAD-nek, hogy a HMA-ba is tud tölteni, nem legálva ezáltal se high memory-t, se konvencionális memóriát).

Minek adtok meg a példákban annyit BUFFER-t? A cache mellett semmi jelentősége nincs (DADA nem olvassa a CHIP-et és nem kíséletezik). Ha nincs cache, tényleg kell a sek buffer, de ha van, és nem mondunk le a buffer-okról, az olyan, mintha két lüggellen cache rendszert használnánk (és ugyanakkora memóriapazatolás). Cache mellett max 10 buffert javaslok (feltalva jó messzire a QRAM-mal vagy Qemm-mel (buffairs.com). Szerintem a „files” érték is túl magas, de ezen lehet vitatkozni. Tapasztalatom szerint a 30-ról 50-re való emelés gyakorlatilag bármilyen sebesség-növekedéssel nem jár. Hiányzik a példából egy FCBS=1,0 a további memóriamegtakarítás végett, valamint nem jönne rosszul a STACKS=0,0 sem (bár ez extenzív WINDOWS használat mellett okozhat zúlkot).

A 286-os rész teljes egészében helytelen. A magas gépen is lehet XMS-t létrehozni, csak olyan setup kell hozzá, amelyik megengedi a nem használt shadow területek 1 mega fölé való eltolását („Relocate unused shadow ram above 1M”, vagy ilyesmi). NEM csak NEAT AT-n lehet „leltéti” rezidens programokat, illetve device drivereket, hanem gyakorlatilag bármilyen 286-oson (speciális tulajdonságuk a C&T NEAT, LEAP-sal, illetve (azt hiszem) SCRAT chip-setes gépek, ezeken tényleg könnyebb). Más kérdés, hogy mindig megéri-e. Ha az ember tud szereznit olyan EMS drivert, amelyik a gépén az UMA-ba tudja lakni a page frame-et és az extended memóriában emulálja az EMS-t, akkor gyakorlatilag nyert ügye van (én személy szerint a SEEMS-et használok, és HT12-es chip-setem van). Kell még egy QRAM vagy MOVE-EM (az utóbbit még nem láttam működni), és némi idő. Ki kell szedni a config-menüzőket, és minden GOTO-t az AUTOEXEC.BAT-ból, aztán OPTIMIZE, és kész.

A QRAM-nak van egy sajátos tulajdonsága: gőzöm sincs, miért, de kizárólag a page frame-ből tud leltéti akármit is, úgyhogy az EMS-t károsíthat vethetünk (hacsak nincs olyan driver-ünk, ami tudja változtatni a page frame méretét, de én ilyet még nem láttam, csak a QRAM mondja, hogy van), és be kell rakni a QRAM-ot hívó sorba a FL=0 paraméterrel. A himem helyett a qext-et javaslom, mert kisebb (bár csak 2.0-ás XMS-t csinál).

Hiányokham még az egyes memóriatípusok leltését, úgyhogy ezt most legjobb tudomásom szerint megírom:

**Konvencionális memória:** a 0-tól 640-ig terjedő rész, ez az, ami a DOS számára mindig elérhető, és aminek a méretét a leltéti lognyegyobbira kell nyújtani.

**UMA:** a 640-tól 1 megáig terjedő rész. Eivileg a video-memória és a kártyák BIOS-

kiesgészítéseinél találásra szolgál, azonban majdnem biztos, hogy marad benne szabad hely (lásd alább).

**High ram:** az UMA egyik felhasználási lehetősége. A QEMM, az EMM386 és a QRAM is ezt hozza létre, és ebben alakítja ki a teljes mértékben lényegtelen és leltéti UMB-ke, amik „csak” arra jók, hogy a driverek ne a konvencionális memóriát fogyasszák...

**HMA:** High Memory Area. Az extended memória első 64 kilobyte-ja, valamilyen okból különös jelentőséggel bír, de nem tudtam rájönni, hogy mi ez az ok. Tény, hogy a DOS csak ide hajlandó toltódni a DOS=HIGH hatására (a HIGH, UMB, ha a szakirodalom nem csál, arra jó, hogy a DOS hajlandó legyen tudomásul venni az UMB-k jelentését).

**Extended memory.** NEM AZONOS AZ XMS-sel. Nem, és nem az. Az XMS az extended memória egy már „meghajtva” formája, és van olyan program, ami csak akkor használja az extended memóriát, ha nincs XMS driver (vagy pl. a DUNE, amely így gyorsabb, mint himem-mel). Az extended memória fizikailag az 1 mega fölötti terület (természetesen csak protected módban érhető el). Egy 386-os vagy 486-os 4 gigabyte extended memóriát képes megcímezni (32 bit-es címbusz).

**XMS:** az extended memória „meghajtva” valamivel (pl. qext, himem). Nem tudom miért, csak kevés program támogatja. Egyben, folyamatosan címezhető t megától a csillagos égig.

**EMS:** az tényleg azonos az expanded memóriával (ma már — regem más volt a helyzet). Egy régebbi szabvány, még az XT-k bővítése találta ki, ugyanis úgy működik, hogy a driverek a konvencionális memóriában (vagy mostanság már inkább az UMA-ban) kijelöl egy 64k-s területet (a page frame-et), majd ide lapozza be 16 kilobyte-onként az EMS-t. Logikus, hogy így egyszerre csak 64k címezhető ből, ami lelassítja a használatát (az egész olyan, mint egy bővítőkártya 64-en). Nem értem, miért, de rengeteg program támogatja, és ezek túlnyomórészt nem hajlandók az XMS-sel dolgozni, holott majdnem biztos, hogy az EMS nem létezik EMS, hanem csak az extended memóriában emulálják (tehát végül is az EMS az extended memória másik meghajtási lehetősége).

Még pár szó a processzorok üzemmódjairól. Kezdetben volt a 8086, és a real mód. Ezzel 1 mega volt címezhető (20 bit címbuszszélesség), és eleinte nagyon megfelelt. Később jött a 286, de hogy kompatibilis legyen a 8086-lal, neki is volt real módja (mint minden későbbi 8x86-alapú Intel processzorak, még a Pentiumnak is, nem is szóva a klónokról), de megjelent a protected mód. Ebben, ha jól távozok, 24 bit a buszszélesség, így 16 Mb memória címezhető. Aztán jött a 386, 32 bites címbusszal, 4 Gb címezhető memóriával (virtuálisan 64 Terabyte), és a Virtual móddal. Ez azt jelenti, hogy minden program úgy érzi, saját egymégás XT-je van, és a programok egyszerűen futnak. Ezt a módot DOS alatt természetesen nem lehet kihasználni, Windows kell hozzá. A 386SX egy olyan 386-os, amely csak ből 32 bites, kívülről olyan, mint egy 286-os (ez a sebességén is látszik). A 486 itt nem sok újat hozott — az igazi újdonság az inográtt koprocesszor és memóriacache volt. A 486DX2-es, duplázott órajelű 486-osok természetesen nem számítanak új processzoroknak, úgyhogy jöhet a Pentium (az 586-os). Ez már kívül-belül 64 bites, mindenki számolja ki magának, hány billió terabyte címezhető vele, de új módja tudommal nincs (mint ahogy szerintem jóvája sem, mert mire sorozatgyártják, lesz Windows NT az Alpha AXP-hez, úgyhogy hülye lesz, aki nem tesz a Pentiumra).

• K. András, Budapest

Héedő emberek! Valaki elhagyta a 99,- Ft-ját! Hallom a hangozabmondót... majd tapogatózni kezdem a zsabaimot, miközben körütköttem embertömög tartja a feje fele a CoV legfrissebb számát. Rám mosolyog, majd közli: a CoV előfizetés névre szól... hőmpölygött előttem, és közben felébredtem. Miceoda ezórnýű álam. Mar megint 99,- Ft-tal szegényebb lettem. Hát igen kérem az inflációt... Ásta viszont almomban eem gondoltam, hogy 1.75-ök ravasz mozdulatát kihúzzák e (abam alól a plusz oldalakat, miközben mintegy 2.000 level ugrótt be nyeron a dobozba, hogy megallozza a CoVboy Postát. Erie csak ennyi volt a magyarázat: *Talán máskor nem kéne megnyújtani a nyaralást 2 héttel...*". Ebben 1.75-nél teljesen (gúza van, de akkor is, ha egyszer megígérték. Ezért hát úgy gondoltam, ha plusz oldalt nem kaptam, tovább csökkentem a poste betűmőretét. Igaz azzal a betűmőrettel a 3 oldalon így is csak másfélszer es nem kétszer több karakter fér el mint eddig, de legalább valami igaz lass abból is, hogy most "dupla" a CoVboy Posta. Rejtam nem lehet kitégni! Ujabb oldalcsökkentés a buták arányos kisbbrvevételét vonhatja maga után... *Hé emberek! Valaki elhagyta a nagytőjét...* A szemüvegvények névreszelőki!"

## Egy fantomlevelél története

Hi CoVboy And OTHERS!  
Először is OTHERS!

Kösszépen megkaptam a megírt levelt CoV-jamra. Miatan kihevertem a felbonítás lárdáimait, betekin tettem eme újságok postájába és rájöttem, hogy CoVboy bátyó azért nem válaszol leveleimre, mert nem akarjátok neki odaadni (énol fugg — pomosabban csüng — hogy mit? — 1.75)!

Mivel ilyen megafeszítől meglozstani valaki nagymértékű szadizmus, tehát megvan a véleményem a szerkesztőgárdáról. Ki így mehet a dolog nálatok.

— Megerkezik a leveltem, ugye elősen kidetörött botlikéban

— Valamelyik látnér behozza (kikerem megamnak — nagy), és a többivel együtt valamelyik asztalra várja (karsztbe vagy hosszaba? — CoVboy)

— Mivel nincs más dolgotok, kibontjátok a leveleimet (almedik a nyomor — CoVboy)

— A szerkesztőség tagjai a HIO reptéri sarkában fiatalia röghők magukat a lavelamen, míg CoVboy csak bámul, mint YOUNG COW TO THE NEW GATE! (Ez valami új CURE szám, vagy mi a fens? — CoVboy)

— Végre, nagysokára hozza is eljű a leveltem (persze csak akkor, ha valótlonul pont egy csótány szorult be alá — CoVboy)

— CoVboy levelem olvasása után rájön, hogy csak ez a levél olyan COOL, csucsszuper, Mega, Giga, hogy beletegye a postába (nem jön rá, csak az volt a lagfalsó — CoVboy).

— A szerkesztőség alapvetően szadista tagjai közlik CoVboy-jal, hogy az új szám mai nyomdában van, és ne várásse máigát! (Tízstszunk valamit, a HQ-n nincs közlik, ez nem vörőalam, pás ház, igaz a nyomda neve teleertheid, de azt magyarszd meg nekem, miért nem éleatlattek a nyomdából minkal, hogy ott van az új szád? Akkor lehet, hogy azonban elmondhatad volna amit ekarsz és nem kellett volna hónapokat várni rá — CoVboy)

— CoVboy esküt tesz, hogy a következő CoV-ban 1 helyen lesz a levelem a postában (esküszöm — CoVboy)

— Éjszaka „lameretlen” teltelek „AI” kulcsal be, tőrnök” a szerkesztőségbe és megújítják a leveleimet (na ja, és én még azt hittem azért melet, mert most hozta a posta — CoVboy)

— Másnap reggel CoVboy feltudja a levelem eltűnését, és kóma10 állapotba kerül (meg 100 level eltűnését nem fadszma lel, nemhogy egyet — CoVboy)

— A Crew rájön, hogy nagy bajfogs volt ellátni a leveleimet, de nem tudnak mit tenni — CoVboy kórában (Ebben nekad teljesen igazad van, a crew CoVboy kórában mindig munkakeptelen volt — CoVboy)

— Már csak reménykedni lehet, hogy megszánlak benneteket, és küldök 1 éleuntit levelet (minek az élet ment meg, csak nem annak a keanek, amivel a leveleket bontogatom? — CoVboy)

— És im. Itt az éleuntitő level (hát tanyleg nem csorbult ki csak a pohar — CoVboy)

De aztán odaadni ám CoVboy-nak!!!!!! Meg fogom kérdezni, hogy időben kapta-e meg!!! Na Csó!

Hi CoVboy!

(Hi, ha nem vetted volna észre mai reggeli vagyok — CoVboy)

Ha előző levelem abban a nagy dobozban leledzik, akkor megleheted, ha 1 Mikka-tenes borleket keresel (van vagy 100, melyik a tied? — CoVboy)

Mint ma 1.75-eknek említettem a tegebbi CoV okban izgalmas infókai lártam Pl Hancu Murphy törvényei. En ezt snál tapasztalatom alapján kiegészíttem avagy

MURPHY TÖRVÉNYEK COV OLVASOKNAK  
TAPASZTALATI TÖRVÉNYEK

— Soha ne vedd komolyan CoVboyt (nem vagyok elado — CoVboy)!

— Azt a mondatot, hogy: A következő CoV az XY hó Z-en kezdődő heten jelenik meg — bővítsd ki a CoV az XY hó Z-en kezdődő het szombalján jelenik meg, vagy a másik héten. Vagy a harnadikon (vagy ósszavonl szam leaz, asstleg oaszevont szemöldököm — CoVboy)

— Kb 5 elképzelt cinitapote lerved van. A CoV megjelensékek (rjössz, hogy lioppá, pont erre nem gondolom (melyik börtön volt addig hoppá, es melyiken pont? — CoVboy)

— Természetesen ne várd, hogy a nived ott szerepeljen

1) Az 1 doboz lemezt nyert előfizetők között

2) Az 1 doboz lemezt nyert legvnyemegtejők között

3) Az 1 doboz lemezt nyert letás-beküldők között

4) Valamelyik általad beküldött letás végén (Ha ott van, akkor az nem a te neved ha a te neved akkor pedig hibásan)

5) Valamelyik level végén a postában 0-et látsd a 4 pont

Jde csak azért, mert turelsem rózsai terem, téged magam rózsának hívok — CoVboy)

### LEVELEZŐK TÖRVÉNYEI

Ha levelet küldesz, a következő eshetőségek vannak

— Nem zárod le a borleket, es leveled kicsuszik, (A posta örömmel elfvisz az üres börtöket!)

(Pontosabban a postaa örömmel ahesz a megcimzett válaazbörtöktől a belyagel — CoVboy)

— Nem gondolsz a postaláyszabás megváltozásra, és 1-2 l-l-lal kevesebb belyagel ragaszlasz. (Ez általában nagy pontot ver fel a HQ-n — CoVboy)

— Kivételesen illog a belyag, de annyi papert zsúlokál a borlektba, hogy a level mai a csomagdíjzabás alá kerül, ha a portol (A csomagdíjzabás a postán van kifüggesztve sige a leveled nem jut el hozzam — CoVboy)

— Szimplán elveszik a leveled valahol utközben (inivel an a HQ-n csak duplat szoktam inni, ennek kical a velozásnűsége — CoVboy)

— Hossz postatörökba teszik be a leveled (Ez aem valóaznű, men a rossz postatörök ajtala nam nyíltat — CoVboy)

— A Jenő megcsú, WC-paprlnak használja, elveszi, nem találja meg (mit? CoVboy)

Ha egészen véletlenül megerkezik a leveled a szerkesztőségbe (0.001%)

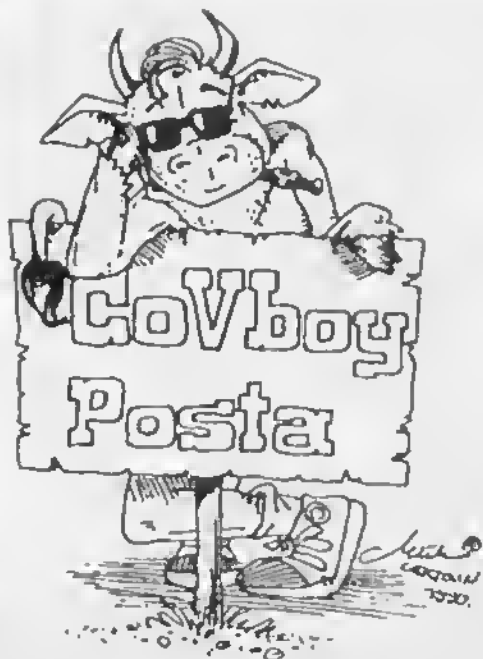
— A huzal kiviszi a nyitott ablakon (Ez csak akkor fordulhat elő, ha a huzalban agynemű, abban pedig egy CoVboy lantzkodik — CoVboy)

— A nagy doboz legahára kerül (Az tnylag nagy baj, mert a dobozt ritkán szoktam emelgetni — CoVboy)

Ha a nagy láda fetejete kerül (0.00001%)

— Ottan viszi le a huzal abba a bizonyos vödörbe (Nemcsak huzal, van amikor harmincal la — CoVboy)

— 1.75 sürgös felhívólója mian a te börtöktől veszi el a szűt el a veszi el (nem szoktunk a HQ-n kockazni — teezni — ea karyazni aem — CoVboy)



Levelled csak ez kizarolag akkor kerül be a postába, ha

— Egyáltalán nem akarsz, hogy befutegyek a postába (Hi-hi — CoVboy)

Egy darab kérdés sincs benne, amire válaszolni lehet (Atal fugg, hogy melyik darabrol van szó — CoVboy)

— Hancuinak hívok (engem azian nam — CoVboy)

— Előfizetel a CoV 91, 92, evkoryvny (negyon helyas — CoVboy)

Ezek után a következőket Levelled legközelebb a TuV szerkesztőségben láthatod viszont!

Úgy látom CoVboy, hogy nem óhajtod a tinom szócskét — ami ugyebár levelem postában íródése esnlén fordulhat elő (akkor mostmai tudod, hogy miért kerül be a leveled a postába — CoVboy) Ha megis beírteszed, akkor senkinek szava se legyen, mert kóvítkezik 1 játékleláz!!!

A mostani időt legjobb, legszebb, leg + abb, leggyabb proggyja a

CoVboy The Unready!

— Kezdetben vala dsCoVboy and dsCoVboyne Sokadagi leaszmarozottjuk lett sn CoVboy the unready

— Csak mazochista egyedeik részete ajánlott mutattak. A tenyes karter felé, amikor először fúlsz a pake, a sokonság egyik lagja a szekeny alól felnyögött,

— Ebből a gyerekből vagy alkoholistá lesz, vagy 1 szamitastechnikai magazin feloldón szekesz löje

S úgy látsz, ugyanis mindkettő befutjesedett

Az intro után egy pár jótanács a program részéről

— Csak mazochista egyedeik részete ajánlott mutattak. A tenyes karter felé, amikor először fúlsz a pake, a sokonság egyik lagja a szekeny alól felnyögött,

— Fontos legalább 20 CoVboy postai ismerete

— A program egészskéig karos részeket tartalmaz, tehát 18 év alatt nem ajánlott,

Itt lépünk be a játékbá

Kezdőszöve CoV HIO

Először nézzünk körbe, majd induljunk el a PC kate

> GO TO PC

Itt most egy bonyolult rész következni

> FORMAT C:, > GO TO ANOTHER PC, > FORMAT C:, >

Ha végeztünk, térj ki a mestertől

> OPEN DOOR, > LOOK

Nahát itt a Jenő ACTION!!!

> GO TO JENŐ, > TALK WITH JENŐ, > TAKE AWAY THE LETTERS FROM JENŐ, > HIT JENŐ KICK JI NŐ

HA MÖZÖG > AGAIN MEIJUNK VISSZA, > GO BACK TO HIO, > PUT THE LETTERS ON THE GROUND, > SPIEL LETTERS, > LIGHT FIRE, > BURN LETTERS

HA ELEGTEK A LEVELEK > OUI, > OUI, > GO TO LADA, > DRINK BEAR, > DRINK VODKA, > GO OUT THE TOWN (N N, NE, E, N)

HA KIÉRÜNK A MEZŐRE > I.OON, LATUNK 1 TENÉNSORDAT COOL!!! LEJUNK 1



A C64-eimről jutott eszembe. Kérem vettem egy IBM1 vagy egy 2x2 es accountbookot, vagy egy CD recordert vagy egy hordozható légkondicionálót. Az IBM-ról az szót, hogy meg csak az AFA-ra vitől gyűjtöttem össze hozzá. Nem tudod velelenni hol lehet egy 2 WD s „hagybikai” kapni?? Ahhoz Budapestin (és persze az USA-ban) már lehet valahol lécci add meg a címet!! (En nem tudom, de az időbb Zalaövről mintha epp azt írták volna, hogy magas szintű település, ea van bikájuk is. Talán tudnak neked segíteni egy „hagybikai”, majd megírom nekik a címetet — CoVbov)

Mindenesure, ha egy IBM t akarok, el kell adnom a C64 et Ez az!

CoVboy: Figyelem! Itt egy hirdetés kövelezkzik, avagy Miki(ng) s nagy market(ng) professzor megmutatja, hogy kell megfogalmazni egy hirdetést, ha el akarunk érni valakit:

ITT VAN! MEGJELENT!!! AMERIKA UTAN MOST MÁR NÁLUNK IS KAPHATÓ A C64PCVC1541-AC7+MPS801-es!!! EZ AZ EGYSZERŰ SZERKEZET AMERIKÁBAN HOHAPOKIG VEZETTE A BESTSELLER LISTÁKAT ÉS MOST VÉGRE NÁLUNK IS KAPHATÓ A HÍVETETLENŰ OLCSÓ 39 999 Ft-os ARON

A C64PCVC1541AC7+MPS801-es KIKAPCSOLHATÓ, BEKAPCSOLHATÓ, PÖRÖG, ZÖRÖG, KÖCSÖG ÉS PERSZE SZOBADISZNEK SEM UTÓLSÓ A C64PCVC1541AC7+MPS801-es BARÁTJA CSODÁLATOS IS KIVÍVJA DE NE DÖLJÖN BE AZOKHAK AZ OLCSÓ UTANZATOKNAK AMÉLYEK CSAK BOSSZUSÁGOT OKOZHATNAK ÉS NEK!!! A C64PCVC1541AC7+MPS801-es OAPANTÁLT MINŐSÉG. SAMLINAK IS KITŰNŐEN HASZNÁLHATÓ. A KIESŐ F3 BILLENTYŰ FIGYELMEZTETI ÖNT ARRRA, HOGY VISSZA KENE AZT RAKNI, HA NEM RENDEL MEG A C64PCVC1541-AC7+MPS801-es EGÉSZ ÉLETÉBEN ÚGY FOGJA ÉRZÉNI, HOGY VALAMI NAGYOT HIBÁZOTT, DE HA MOST MEGRENDEL, AJANDEKBA ADUNK ÖNNEK EGY MAGNÓT IS A HÖZZÁ VALÓ KAZETTÁKKAL SAJNOS CSAK KORLATOZOTT SZÁMÚ C64PCVC1541AC7+MPS801 ES ALL RENDELKEZÉSÜNKRE, ÍGY SIETNIE KELL RENDELJE MEG MOST A PÁSZTOR NIKLÓS TAPOLCA, Simon l. u 15 8300 CÍMEN

Nos CoVboy? Nem akarsz megvenni? Neked bárde áron adom, csak 39 999 Ft-ért, de azért megpróbálhatsz alkiadni... (Kóaz, randea vagy, de már van samim és azobadizem la, ea mind-egyikből elég 1 db., meg akkor la, ha egész életombon nyomni fogja e lelkemet, hogy nagyot hibáztam — CoVboy)

A hardware rovatból jut eszembe: kellene egy hónap vicce(i) rovat is, hogy egy kis vidámság is legyen az újságban a sok unalmas hirdetés után. Tök jókat hallottam

a) Mi a különbség egy UFO és egy ÉRTELMESENŐ között?

... Hogy UFO-t már láttak...

b) Sugárzó arccal megy haza a srác

— Apa! Már nem vagyok srác

— Ez tenekl Oyele: ülünk le és igyunk egy pohár bort!

— Innt azt írtátok, de tudni még nem tudok...

Mi van CoVboy, mér' nem ülsz le?

(Nem vened eazre, hogy tel aem álltam? — CoVboy)

(R)atok lér egy kis (inkább nagy) dorgálás. Pl. az ELVIRA (2) (C64)-ban egy csomó tárgyal nem (ott) találtam, ahol (r)atok. Meg után a RATTLE COMMAND sem úgy van ám, ahogy (r)atok (+) mindig C64) Jöjgön leírni egy kis BATTLE COMMAND, a nanator én vagyok

A CoV 33-ban POKE-okkal már egész játszható a játék, ugyanis a SLAMLASER-t kópásból lehet használni (mint minden (C64-es) legyver). A gombok: H hátranézni (stn); N irányítás (stn); B nagyítás (klrbe) (stn); DEI az a kis sztyok ott a bal első sarokban nem csak "disz", hanem azzal lehet állítani a nagyítást) mértékét (2, 4, 8 x). Az e lövő gomb pedig e hnti hívására szolgál. Jobb ha egyből benyomjuk, mert ha elfelejtjük. A küldetés sem épp azok, mint amiket írtatok. Sőt! Egy "régijáték" belőlés sem, azzal a koddal történik. Ugyanis minden sikeres küldetés után a teljesített küldetésekből, és az elei pontszámból egy kódot képez a prg. & ezt kell beírni. Ez nekem pl az első küldetés teljesítése után 60G5810020, 2: 02006G11G00, 3.: 60008G11M0, 4: MA109G11W50, 5.: 604DOKAD0, 6: 10B9C10T0, 7: 60Q60GSJA0 volt. Ezután meg lesz egy pótmérkőzés, ami ha megnyerünk, THANKS TO PLAY RATTLE command leírni a jutalmunk. Amúgy én azt "hallottam", hogy a CHROMANCE lövősen (gyors?) (térítés) nem megy a 4-es 5-ös és a +1-es küldetés és SCANNER nincs. A STELLA (lassu) léle változat az jó. És még sorolhainam, de mi-ért?... (Hogyhogy minek, hogy a dudek okosabbak legyenek. Azért kóaz! — CoVboy)

Nem írtad meg, hogy van ez a sorolás a

leírásokkal (meg mással), és hogy a TOP lista hogy jön ki, meg most sem!!! Most is kúltök választékot lapot, de örülnek, ha betűk is (akna) lá és betűkkel vele (meg a PUF kazetta) lenne (vagy) a postára (A leírásokkal nagyon egyszerű a sorolás. Van ugyebár egy halom levél — úgy havonta 100-150 — amiben használható stuf leledzik. Nos, ezeket bepasszoltuk egy ezatyorab, jól áazak-eve-jük, azután szepen kihúzzuk a 10 levelet. A TOP lista úgy jön ki, hogy géptípusonként úgy havonta 40-50-en tippeket küldözgettek be, a annak alapján rangsorolunk, egyezővel nem a haunkra utunk. A válaazdilepod egyebként nem tudom hol akart el már magint... — CoVboy)

Kar volt elárulni, hogy a HO Greenwich-től keletre van így rövid idő alatt kinyomoztattam a pontos helyet és aláaknázattam az épületet. Egyetlen rossz szó es. byel Miki (-ng) U: Ez a levél nem jött volna létre, ha nincsen kezem (na látod, miért nem méaz mondjuk hentelesek? — CoVboy) A francnak a bankcímlet szedték vislag betűvel, majd nem kinyit u 30 al írtam a börtékra (akkor la megkapjuk volna a tobbivel együtt — CoVboy) CoVboy: A francba, most látom, hogy a végére nem maradt semmi, amire válaazolnom kellene.

## Számmisztika felsőfokon

Egy írg HELLO az egész stábnak!

Még semmi okkultizmusnál foglalkozó cikk nem volt a CoVBoy-Postában. Itt az ideje, hogy legyen! Ezt a kis filánny körlelősségimnek éreztet pótolni. Szóval az a bumentálasra kerülő kis dolog a számmisztikával van kapcsolatban (aki nem tudja mi az, annak úgy kell) (Először én az azámításztekni-kát olvastam — CoVboy) Na jó, nem is vagyok en olyan szigorú — szóval aki nem hallott meg er ről, az nezzen utána valamelyik szép kis könyvben!

Noé! Ezzel a módszerrel megkaphatjuk tulajdonképpen önmagunk jellemzését, meg jóvendőit is biztos lellet a segítségével, csak azt nem tudom hogyan (na tessék, s kezébe adnak egy aszt, aztán csak nézegeti, hogy mi kezdjen vele — CoVboy)

Itt van ugyebár ez a táblázat, amely ez orozsul leír, 0-tól 9-ig terjedő számszorzó (rendel hozzá arabszámokat

1	egyint	1
2	dva	2
3	tri	3
4	csiliri	4
5	ifty	5
6	szetisty	1
7	szebgy	2
8	gyevity	3
9	gyetigy	4
0	noi	5

Ez így rendben is van. Most írjuk le születési dátumunkat! Számokkal mindent (év, hó, nap)! Így most így írj! (Szelleml fogokurások inkább mi bonyolódjanak bele az elkövetkezendő tri peicbe)! Például ha a dátumod 1919.3.21., akkor miniten egyes szám alá lid le ez orozsul leír számsor: egyik lapint. Ez a példa esetében így fog kinézni:

ágyin/ gyotrgy, ágyin/ gyetigy/ tri/ dva/ ágyin. Mint egy telefon szám, mi? Na igen ám, de ezekhez meg hozzá van rendelve a táblázatban 1-1 db arab szám, tehát akkor most mi is hozzarendeljük azokat a saját (telefon) számunkhoz' és így a példa szerinti megkapjuk a következő "kódot": 1414321. Ezt most adjuk össze, mint 16-ot kapunk. Na ja, de mint látni a végeredményünk ket számjegyre, csak egy! Ezert most a 16 taggal is összeadtuk. 1+6=7. Ez már a végeredmény, hnt! Na és akkor most meg lehet nezni a kiértékelést, ami! Kadebo Hiba, a nagy magyal tustia (aki az XMI) "dik században hozta el" ez a kis misztik! Magyarországra egyenest Zürichbe (bő) lördött le anyanyelvünkre, de meg igen ezért a nyelvvezető meglehetősen nehézkes

1 — Ake felfotja lenmagunk az eincst (1-ét), az

nem egy semmi alak!  
2 — Az embergyerkő, aké ezim numiról kapa az egen szép + arányos, de olan észlel, mint a pulcancott hintacsfasz. Felöltöknél a négyzetesen acsőbb (őcskább)  
3 — Nagyratörőkvő ez a niente (ember), de hamarost lecsapák arról a iononymgas lóró  
4 — Az ilen typ:usu babe'nél igencsak cukni, csak too nagy az orcája. Azér' suchírd csak (kelesd), tán megén. Fijuba ez óléglanyhi  
5 — No, ez a göré. Mindenbe jó, posztit tulajdonságok! egybesír lenmagaba. Suchéld, suchéld  
6 — Ním jó az ilen sirmite. Hogyúgymondjani, ez éinc grósz nímnd.  
7 — Mint a mesebeli csuda hetes! Tik nagy misztikák vagytok, mer' az ilyen az az.  
8 — Óha, ilyen vól asszeni a Chekonich-báró isa. Pence az vól, csak spirtuálisan vól eszoveszeftott. (gyakorlatilag bolond)  
9 — Suchen ezt nel lenből lett a Lenyin isa! Nagy újld, + lenek ám. Oyosan léhe rakgák ezt a listát.  
Ennyi! Remélem mindenki magára talált ezekben a kis jellemképekben. Erdékeségként megemlítem, hogy K. Hubának zéró jött ki. Ezt a 0-s jellemképet akkor vonták ki az eredménytáblázatból, mikor Dr. Akula (nagy misztikus, 1848-0.65-10-3) is lazán kihozza megírak 1847-ben. A nullás njelna lúra valahogy így szólt: "Stélusú kissé csipős, haddnemordjam fanyar..."

Tisztelet + Puszt! Párkányi Gergő

CoVboy: Eljke nehla ilen művekhő nagya benne vala. Éáh meg eazi mondyá' ho elebeleblimbambuz. Skia Brae zegye bugya ejnye-bejnya kuakurumban meg kélsőbb laa. Teazted nekem neaztak nektek eazteln veoztek, azt bíza, meg a rízaa, teaze-toaze-klaze-kuaze, akra... ahjegydgőaw%#&\*&... puff. CSAPO 7, Ennyi! Na kitalálj-e valaki, hogy mikor azúlattem?

## FORGÓKÍPAD

Ma' megin' gáz van!

Itt TO BE KO WE CHU CHU!

(gy k + tubi-CoVi csucsu)

Mi ma' megin' a pápai közigazosok imank niked. Mese a Malektől, avagy mai mese a pápai közigazosoknál

— CENSORED — CoVboy

PRINTED ST Horváth Lajos alias NONAME Louis Let's go from Papa City boyanyú, közgáz

CoVboy: Kedvőa gyókljel, gammaty! éa tatala! A meaelek valóban lenyugózótt, harmast adtam la, éa elküldtem a pápai Közgázba a maiktanainak, ha ha segít az íromanyotok hiánya lemeleteit pótolni. Így legalább az új tanayban inkább maleköl fogtok tanulni, és nem engem zavarainl ilyen marhaeságoknál...

CoV-oa pótló! ékarunk!

Tiszteletlen Szerkesztőség!

Van-e CoV-os pótló? Ha van, hol? (Még nincs — CoVboy) Ha nincs miért? (Az an aem tudom — CoVboy)

Nekünk CoV tájongoknak miért nincsen pótlók. Az OK, hogy megismerhetők vagyunk az utcán, a téren, az úton, a buszon, a vonaton, a repülőn, a hajón, a fürdőszobában, az iskolában, a szanitón, a véceben, az auswicht gázkamában stb. azot, hogy CoV-ol tartunk a kezünkben és rohogni, de könyörgőnk!!! Mi van, ha alomlamadás éri hazánkat és az én CoV-oniat találjak el? Akkor honnan fogják tudni az embereket az utcán, a téren, az úton, a buszon, a vonalon, a repülőn, a hajón, a fürdőszobában, az iskolában a szanitón, a véceben, az auswicht gázkamában stb., hogy én CoV tájongo vagyok? Ténkín akarjotok lenni az életemet? Sziv-telenek vagytok, gonoszak és kegyetlenek! A témat kéretek az újságban közzéadni teteln!!!

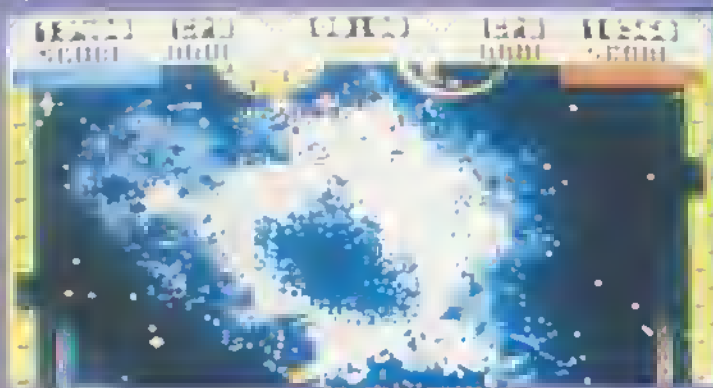
CoVboy: Ezen ne muljon. Kiváncsán várjuk pótló ügyben a válaazalzásskat. Pozitív reagálás esetén lehet, hogy meg tudom fúzni a híkat, moccanjanak má meg ebben az ügyben.

Mi Boytál! Üdvöl Everyone! Nem akarom nagyon reklamozni magam, de tudatni vnléd, hogy PETERSOFT, illé one & only es VIC egy cíwt tála pilának. Ja, lenyomathatnak az INTERPAINT leírását is!

CoVboy. OK, most már tudjuk! Az IP atuff meg megy a 93/94 Ék-be! A caekket leledted má?

## PÁLYÁZATI REJTVÉNY

Az itt látható 2 kép egy-egy játékprogramról készült. Mindkét játék nevének első része megegyezik. Könnyű-  
léként még almondjuk, hogy a baloldali játékot az US Gold, a jobboldali a Grandelam adta ki. Mindkettő  
megjelent C64-re és Amigára is. Azok között, akik beküldik azt a szót, ami közös a két játékban, azok kö-  
zött 5 nyertesnek 1-1 doboz mágneslemez sorozatunk ki. Beküldési határidő: 1993. október 18. A levelező-  
lapon ezt is kérjük feltüntetni, hogy milyen gépre küldjük a lemezeket, ha nyernének...



## CoV 37 ELŐZETES

Galdregon's Domain (64, Amiga)

STRIKE FLEET (64, Amiga)



Celtic Legends (Amiga, PC)

Betrayal at Krondor (PC)



valamint HANSE (64), JULIUS CAESAR (64), ULTIMA II. (64, Amiga, PC), LEGACY (PC) most  
már tényleg, M&M IV. még mindig, a szokásos állandó rovatok (Prg.technika, Adventour,  
Tökös-Mákos, Plus/4 sarok, PC-Info) és természetesen az elmaradhatatlan CoVboy Postal!

Keresd október 18. után a hírlapárusoknál és az ismert üzletekben!



Nálunk csökkennek az árak! A nagy érdeklődésre való tekintet-  
tel a CoV olvasói a továbbiak-  
ban 200,- Ft kedvezményt kap-  
nak, vagyis ezentúl a TRANS  
LOGIC GAME C64-es verziója  
749,- Ft helyett csak 549,- Ft-ba  
kerül! Feltétel: a CoV-ban alhe-  
lyezett levél felhasználása!



# ACOMP

## Számítástechnikai Kft.

1135 Budapest, Szent László út 74/A.

Tel.: 149-6165, FAX: 251-2385

1191 Budapest, Katica utca 9.

Tel.: 147-0625, FAX: 177-9419

Commodore Amiga 500	21.990,- Ft	4 Player Adapter (4 Joystick csatlakozó)	1.890,- Ft
Commodore Amiga 500 Plus	21.990,- Ft	Kapdigitálizáló + RGB Splitter	13.900,- Ft
Commodore Amiga 600	21.990,- Ft	Mouse-Joystick automatikus kiválasztó	1.990,- Ft
Commodore Amiga 1200	43.990,- Ft	Real Time Clock for Amiga 1200	2.490,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 40 MB HD kábellel	21.990,- Ft	C 64 / C-128 Joystick Mouse	1.990,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 80 MB HD kábellel	28.990,- Ft	C 64 / C-128 C1351 Mouse	2.490,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 120 MB HD kábellel	36.990,- Ft	Swiftly Amiga Atari Mouse-3 gombos	1.990,- Ft
Commodore Amiga 4000 040-6MB,120MB	269.000,- Ft	C64 MIDI + szoftver	6.500,- Ft
+ 4MB RAM modul	29.000,- Ft	C64 Action Replay Mk VI Pro. + kézikönyv	5.900,- Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	3.290,- Ft	NORIS MB-80 3,5"-os lemeztartó (80 db-os)	385,- Ft
Commodore C-64 II	1777,- Ft	NORIS DB 100 5,25" lemeztartó (100 db-os)	385,- Ft
Commodore C-64 + joystick + játék	2777,- Ft	Noris üveg 14" monitorfilter	1.490,- Ft
Commodore 1541 II Floppy Drive	5.490,- Ft	Noris halos 14" monitorfilter	395,- Ft
Commodore 1802 monitor C64-hoz	24.990,- Ft	Noris porvédő Amiga 500 500 Plus	890,- Ft
Commodore Datassette	1.777,- Ft	Noris porvédő C64 II	590,- Ft
Commodore MPS 1230 printer	18.990,- Ft	Mouse pad	200,- Ft
Commodore 1084S stereo color monitor	25.990,- Ft	Soundblaster Pro-2 DeLuxe hangkártya	17.490,- Ft
Commodore 1085S stereo color monitor	25.990,- Ft	Soundblaster 16 ASP DeLuxe hangkártya	29.990,- Ft
Commodore 1942 Multi syn monitor	51.990,- Ft	Rocken Genlock for Amiga	9.900,- Ft
312 Kb óras memóriabővítő	1.200,- Ft	Rockey Adv.Video Keying for Amiga	24.900,- Ft
2,0 Mb óras memóriabővítő	9.900,- Ft	Roctec-332 3,5" Amiga slim külső drive	9.490,- Ft
1,0 Mb-os chip bővítő Amiga 500 Plus-ra	00,- Ft	Roctec-362 3,5" Ivory antivirus Amiga drive	9.990,- Ft
1,0 Mb-os óras chip bővítő Amiga 600-ra	900,- Ft	Roctec-362 3,5" Black antivirus Amiga drive	9.990,- Ft
NoName 3,5" DS/DD lemez	445,- Ft	Roctec-362 3,5" Amiga belső drive	8.500,- Ft
NoName 3,5" DS/HD lemez	680,- Ft	Rocheid HD kontroller A500 A500 +	17.900,- Ft
NoName 5,25" DS/DD lemez	179,- Ft	80 MB Hard Disk	24.990,- Ft
NoName 5,25" DS/HD lemez	345,- Ft	1 MB Simm RAM	8.990,- Ft
Maxell 3,5" MF2-DD lemez	645,- Ft	Midi Amiga Interface	3.490,- Ft
Maxell 3,5" MF2-HD lemez	1.195,- Ft	Hendy-scanner + Interface Amigához	14.900,- Ft
Maxell 5,25" MD2-HD lemez	645,- Ft	Boot Selector Amigához	1.490,- Ft
Fuji 5,25" MD 2DD lemez	350,- Ft	Stereo hangdigitalizáló Amigához	6.490,- Ft
Fuji 5,25" MD 2HD lemez	595,- Ft	Trackball Amigához	3.590,- Ft
Prolex 3,5" DS/HD lemez (11 db form.)	995,- Ft	Amiga Megezin (nemel) ujsag	450,- Ft
Amiga Action Replay MK.III + könyv	9.990,- Ft	Power Play (nemel) ujsag	450,- Ft
JOYSTICK-ok:			
Quickshot QS - 113 IBM	890,- Ft	Quickshot QS - 111A II, Turbo mikrokapcs.	745,- Ft
Quickshot QS - 123 Warrior IBM	945,- Ft	Quickshot QS - 128 Maverick I	1.290,- Ft
Quickshot QS - 146 Intruder 5 IBM	2.690,- Ft	Quickshot QS - 129F Flightgrip I	690,- Ft
Quickshot QS - 151 Aviator 5 IBM	3.390,- Ft	Quickshot QS - 130F Python I	795,- Ft
Quickshot QS - 141 Quicktrack 100 IBM	2.690,- Ft	Quickshot QS - 137F Python M mikrokapcs.	845,- Ft
Quickshot QS - 101 I	395,- Ft	Quickshot QS - 155 Aviator I mikrokapcs	2.790,- Ft
Quickshot QS - 102N II	535,- Ft	Quickshot QS - 149 Intruder I	2.590,- Ft
Quickshot QS - II Plus mikrokapcs.	595,- Ft	Quickshot QS - 130N Python 2 Nintendo	890,- Ft

Vásárlóinknak örösi árkedvezmény!

Áraink az 1 év garanciát és az AFA-t is tartalmazzák!

Nyitvatartás: 9-18 óráig, szombaton: 9-13 óráig

Videki vásárlóknak utánvételes csomagküldő szolgálat!